マイコンBASICマガジン別冊

SUPER Soft MAGAZINE DELUXE Vol. 8

CHALLENGE! Personal Computer

アドベンチャーゲーム ロールプレイングゲーム
A.V.G & R.P.G IV

チャレンジ!! パソコン アドベンチャーゲーム＆ロールプレイングゲーム IV

パソコンゲームの楽しさを伝える本

山下 章著



ジーザス
PC88/X1/FM77AV/MSX2

ウイングマン・スペシャル
PC88/MSX2

めぞん一刻・完結編
PC98/88/X1/FM77/MSX2/X68000

ハイドライド3
PC98/88/X1/MSX/MSX2

ウルティマIV
PC98/88/X1/FM77/MSX2/X68000

ザ・マン・アイ・ラブ
PC98/88/X1/MSX2

マデリーン
PC88/X1

ガルフォース
PC98/88/X1/FM77/MSX2

リバイバー
PC88/X1/MZ2500/FM77/MSX2

タッチ
PC88

陽あたり良好
PC88/MSX2

アドレナリン・コネクション
PC98/88

ドーム
PC98/88/X1/MZ2500/FM77/MSX2/X68000

桃太郎伝説
ファミリーコンピュータ/X68000

ドラゴンクエストIII
ファミリーコンピュータ

キャプテン翼
ファミリーコンピュータ

コナミMSXゲーム
MSX/MSX2

ゲーム・ミュージック楽譜＆プログラム集

♪スキーム♪ジーザス♪ウィングマン・スペシャル♪めぞん一刻♪ハイドライド3♪ウルティマIV

プログラム大全集シリーズ



ファミコン・プログラム大全集
ファミリーBASIC用プログラム67本満載。B5判
定価1000円　（送料200円）



X1プログラム大全集
X1シリーズ用プログラム68本を一挙掲載！B5判
定価1500円　（送料250円）



MSX・MSX2プログラム大全集
MSX・MSX2用ソフト82本を満載。B5判
定価1500円　（送料250円）



PC-8801・8001プログラム大全集
97本のプログラムを満載。VGM付き。B5判
定価1600円　（送料250円）



PC-6001・6601プログラム大全集
108本！のプログラムを載せた大全集！ B5判
定価1300円　（送料250円）



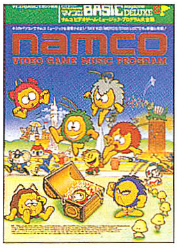
FM-7/77/AVプログラム大全集
FM-7/77シリーズ用プログラム71本満載。B5判
定価1500円　（送料250円）



PC-8801・8001プログラム大全集II
PC-88・80用プログラム101本を載せた第2弾。B5判
定価1500円　（送料250円）



X1プログラム大全集II
X1シリーズ用プログラム75本満載の第2弾。B5判
定価1500円　（送料300円）



ナムコビデオゲームミュージックプログラム大全集
ナムコのVGMプログラムを満載。B5判。
定価1800円　（送料300円）

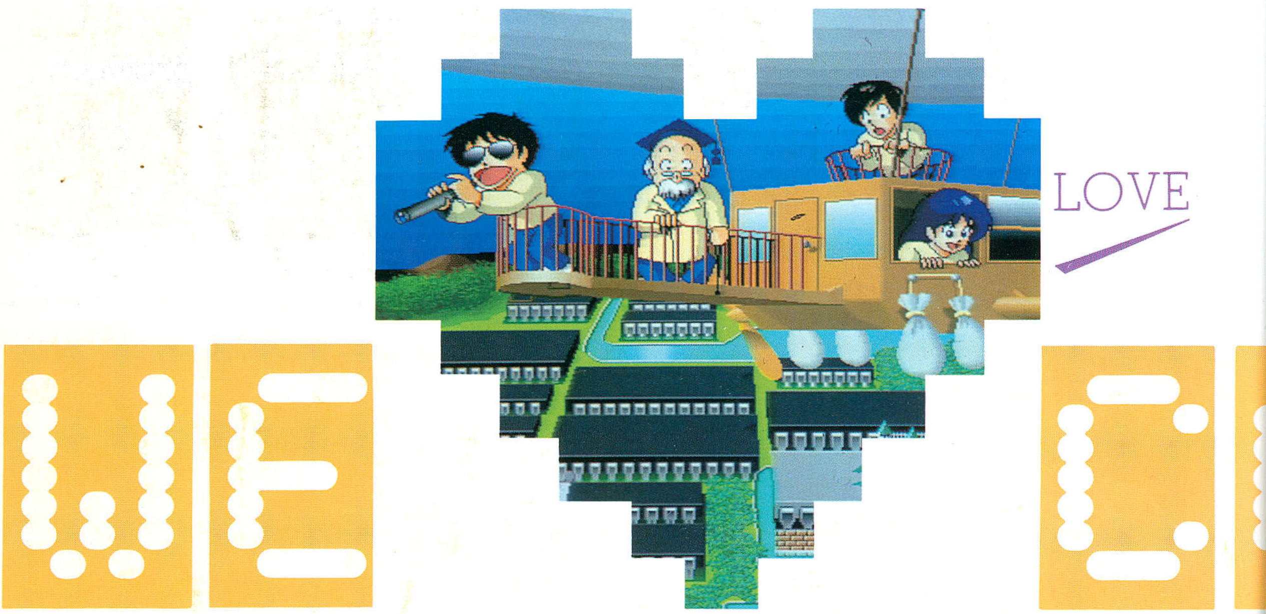


ビデオゲーム・ミュージック・プログラム大全集II
人気のコナミ，セガなどのVGMを満載。B5判
定価1600円　（送料250円）



ゲーム・ミュージック・プログラム大全集III
ファミコン，パソコン，ビデオゲームのミュージック満載／B5判
定価1500円　（送料300円）

マイコンBASICマガジン編集部が心をこめて創った別冊，単行本のご案内



BASICマガジンDELUXEシリーズ



BASICマガジンDELUXE①
1983年までのプログラム，21機種，160本を掲載
定価1300円　（送料350円）



BASICマガジンDELUXE②
1983年までのベーマガ掲載プログラム，29機種169本を掲載
定価1400円　（送料350円）



BASICマガジンDELUXE④
1983年後半のベーマガ掲載プログラム，52機種278本を満載
定価1400円　（送料350円）



BASICマガジンDELUXE⑤
1984年前半のベーマガ掲載プログラム，43機種231本を満載
定価1500円　（送料350円）

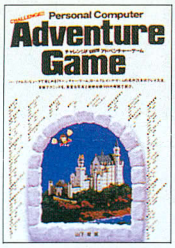


BASICマガジンDELUXE⑥
1984年後半のベーマガ掲載プログラム，43機種245本を満載
定価1500円　（送料350円）

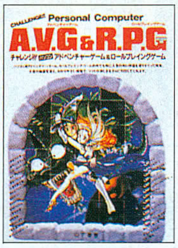


BASICマガジンDELUXE⑦
1985年前半までのベーマガ掲載プログラム，43機種255本を満載
定価1500円　（送料350円）

スーパーソフト・マガジン/BOOKSシリーズ (A5判はBOOKSシリーズです)



チャレンジ!!パソコン・アドベンチャー・ゲーム
AVGの名作をくわしく解説した名著。A5判
定価1800円 (送料250円)



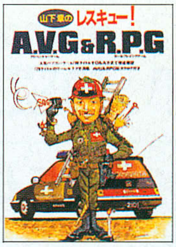
チャレンジ!!パソコン・AVG & RPG
AVGとRPGの秀作がズラリ！ A5判
定価1500円 (送料250円)



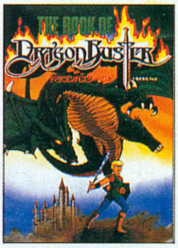
チャレンジ!!パソコン・AVG & RPGII
スーパーソフトBOOKSとして再登場です！ A5判
定価1600円 (送料250円)



チャレンジ!!パソコン・AVG & RPGIII
"イース""ウィザードリィ"など大作をとりあげボリュームアップ。
B5判 定価1800円 (送料300円)



レスキュー！AVG & RPG
山下章先生がキミの難問題をヘルプ！ A5判
定価1300円 (送料300円)



ドラゴンバスターの本
ナムコの名作，ドラバスのすべてを掲載。A5判
定価850円 (送料250円)



ALL ABOUT namco
ナムコの1985年までの作品を大分析！ A5判
定価2300円 (送料250円)



ALL ABOUT namcoII
バラデュークからローリングサンダーまで掲載。A5判
定価1800円 (送料250円)



PC Engine －HEシステム－のすべて
話題の高性能をマシンをソフト，ハード両面で徹底解剖。A5判
定価1200円 (送料250円)



ペーパーアドベンチャー Vol.1
読んで楽しめるAVG29編掲載。
A5判
定価780円 (送料250円)



ペーパーアドベンチャー Vol.2
読んで楽しめるAVG31編掲載。
A5判
定価780円 (送料250円)

パソコン通信関連



パソコンBBS電話帳
全国のパソコン通信局500局のデータ紹介。B5判
定価1600円 (送料250円)



パソコンデータベース電話帳
国内100社，海外21社，検索代行業者24社紹介。B5判
定価1500円 (送料250円)

パソコンとMIDI楽器をつなぐインターフェース・マガジン



レッツプレイ！コンピューター・ミュージックI
B5判
定価1500円 (送料250円)



レッツプレイ！コンピューター・ミュージックII
B5判
定価1500円 (送料250円)



レッツプレイ！コンピューター・ミュージックIII
B5判
定価1500円 (送料250円)



BASICマガジンDELUXE(VIII)
1986年前半までのベーマガ掲載ソフト，39機種214本を満載
定価1500円 (送料350円)

■掲載された本の求めかた。

書店にない場合は，書店に予約をすれば取り寄せてもらえます。お近くに書店がない場合には，通信販売にも応じておりますので，ご利用ください。

本誌とじ込みの郵便振替用紙を使って郵便振替で送金(定価＋送料)していただくのが安あがりでよいでしょう。

電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 ☎(03)445－6111

大阪本社 ☎(06)203-3361	関東総局 ☎(0273)26-3206	京都支局 ☎(075)221-8021	熊本支局 ☎(096)380-7500
西部本社 ☎(092)431-7411	松本支局 ☎(0263)36-2266	神戸支局 ☎(078)391-5885	鹿児島支局 ☎(0992)26-3630
札幌支局 ☎(011)641-5591	静岡支局 ☎(0542)54-6405	広島支局 ☎(082)228-5581	
仙台支局 ☎(022)227-7211	名古屋支局 ☎(052)261-4541	高松支局 ☎(0878)61-3111	
新潟支局 ☎(0252)45-2526	金沢支局 ☎(0762)63-8661	下関支局 ☎(0832)67-7478	

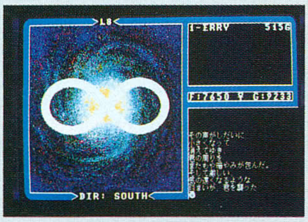
A.V.G&R

第1章:秀作AVG＆RPGセレクション

チャレンジ!! パソコン アドベンチャーゲーム&ロールプレイングゲームIV 目次

P.G IV CONTENTS

ウルティマIV～Quest of the Avatar——179



第2章:チャレンジ!アドベンチャー・ゲーム

第3章:ホンキでPlayホンネでReview!!

第4章:ゲーム・ミュージック楽譜集

特別付録:ゲームミュージック・プログラム集

日本音楽著作権協会(出)許諾第8858075-801号

マイコンBASICマガジン別冊
SUPER Softマガジン DELUXE8
チャレンジ!!パソコンアドベンチャー
ゲーム&ロールプレイングゲームIV
山下 章 著
昭和63年10月25日

定価1,900円

編集発行人 平山秀雄
発行所 ㈱電波新聞社

〒141
東京都品川区東五反田1−11−15
電話03(445)6111(大代表)
振替 東京5−51961

《印刷所》
奥村印刷株式会社
《製本所》
株式会社堅省堂

なぜかはじめにある"あとがき"

戦いを終えて………ご支援ありがとうございました。

この本に載っているような秀作と呼ばれるゲームソフトを創る作業は，それはそれは大変な労力を必要とする。プログラマー，シナリオ・ライター，グラフィック・デザイナー，ミュージック・コンポーザーらが半年以上の期間を費して，ようやく発売の日の目を見るわけである。その間にスタッフのかたがたが生みだすクリエイティブなアイデアの総量と言ったら，とても第三者には想像もできないようなものであるに違いない。

しかし，本を創るという作業も，ソフトの場合とは比べることはできないが，これまた苛酷な戦いである。ライター，編集者，レイアウター，印刷所の足並がそろって初めて納得のいく内容の本が完成するに至る。それ以外にも写植，撮影，現像，イラスト，譜面制作など，延べ100人以上の人たちが本書の制作に携わっているというから，著者の僕ですら驚きは隠せない。企画会議，掲載ゲームの選考，撮影，執筆，レイアウト，写植，校正，製版，印刷，製本と，ザッと並べただけでも約10段階の制作過程。そのスタッフの誰もが専門の技術を持っている方ばかりであるから，各分野のエキスパートたちが集まってひとつの創造物を制作するという意味では，本とソフトは非常に類似していると言えるのかもしれない。また，忘れてはならないのが，この本に掲載したソフトの制作スタッフの方々のエネルギーであろう。彼らの素晴らしい創造物があって初めて，この本が成り立っているわけなのだから。どの方のご苦労に対しても，本当に深く頭の下がる思いである。

以上，かなり手前みそではあるが，一冊の本を創るのにどれだけの人間の情熱が傾けられているのか，簡単に紹介してみた。ページをめくりながら，「へえ，この一冊を創るのにそんなにたくさんの人が努力しているんだ」などとちらりとでも思い返していただき，さらにパソコンゲームの楽しさを再発見していただければ，創り手側のスタッフ，そしてその代表の僕としては，まさに身に余る光栄である。

最後にもうひとつ，この本を創るに至る最大の活力源が読者のみなさんからの熱き支援であったということも，ここに付け加えさせていただく——。ありがとうございました。

1988年10月 8 日

山下　章

●協力ソフトハウス(順不同)
ENIX／マイクロキャビン／T&E SOFT／ポニー／シンキングラビット／スキャップトラスト／アルシスソフト／東宝／クロスメディア／システムサコム／ハドソン／テクモ／コナミ
●編集協力
清水　毅／ロッキー引本／南　泰人／青木　聡／亘康平／石井弘一／倉元一浩（以上レスキュー隊）／三浦知子
●ゲーム・ミュージック・コーナー
古代祐三／Yu-You／川野俊充／栗田英樹／高田　了
●表紙グラフィック
古代彩乃 with Z's Staff Pro 68K
(このバックにグラフィックの完全版を載せてあります)
●イラスト
くりひろし／高島早紀／岩井義宣／岩井頼義／成瀬幸一
●Special thanks to
bent-staff／デザ部Suzuki／Yasukiyo-Okumura／マイコンBASICマガジン編集部



★著者略歴

本名：山下　章(やましたあきら)

1964年6月2日，東京都大田区に生まれる。

私立久原幼稚園，大田区立久原小学校，川崎市立平間中学校，私立開成高校を経て，現在一橋大学商学部4年生。フジテレビ系「クイズ！ドレミファ・ドン」第61代グランドチャンピオンでもある。

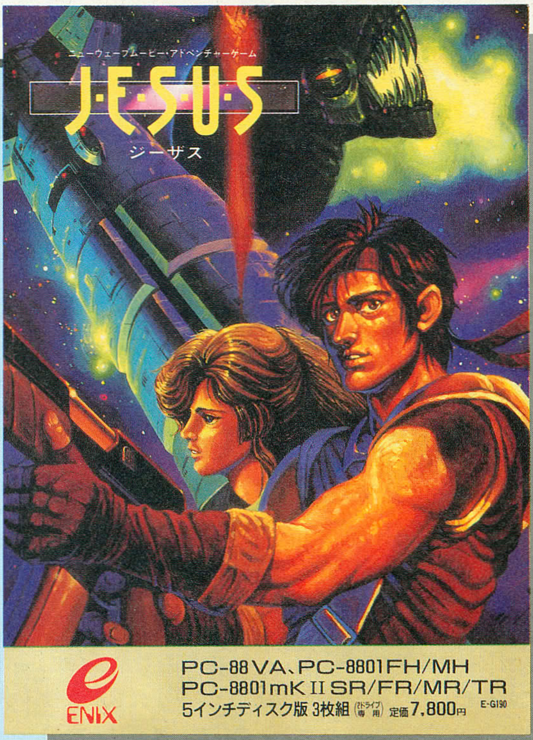
月刊「マイコンBASICマガジン」に84年1月より始まった「チャレンジ！アドベンチャー・ゲーム」，85年2月より始まった「山下　章のレスキュー!!AVG&RPG」の2大連載で読者の心をガッチリとつかみ，現在は同誌に「ホンキでPlayホンネでReview!!」を連載するなど執筆活動に励みつつ，TV大阪・東京系「パソコンサンデー」のレギュラー解説者もつとめる，パソコン界の売れっ子ライターである。

著書：「チャレンジ！パソコン・アドベンチャーゲーム」「チャレンジ！パソコンAVG&RPG I，II，III」「山下　章のレスキュー！AVG&RPG」（電波新聞社）他

第1章

秀作AVG & RPG セレクション

■ジーザス■ウィングマン・スペシャル■めぞん一刻・完結編
■ハイドライド3■ウルティマⅣ



ジーザス

エンディングで待ち受ける映画的感動！
AVG史にその名を刻んだ不朽の名作!!

難しいゲームほどおもしろいという従来の考えかたに反旗を翻し、誰にでも最後まで行けてその過程を楽しんでもらおうというコンセプトで作られたこのゲームは、間違いなくパソコンゲーム史上に残る快作だ。見事なまでにビシッと引かれた伏線、効果的に用いられたＢＧＭ、タイミング良く導入されたアニメ処理と、どれも今までの同種のゲームからは想像もつかないほどのセンスの良さでまとめあげられている。ＡＶＧは将来、映画や小説と肩をならべる文化媒体に成り得るかもしれない――プレイし終わったあとにそんな考えすら頭によぎらせるこの作品は、誰にでも文句なしにオススメできるベスト・オブ・ＡＶＧだ！

●対応機種
PC―8801SR以降シリーズ
(5″2D×3)
X1シリーズ
(5″2D×3)
FM―77AVシリーズ
(3.5″2D×3)
MSX2(3.5″2DD×3)
…発売元：SONY
●価格　7,800円
●発売日　1987年
●発売元
ENIX 〒160 東京都新宿区西新宿8-20-2 ☎03-366-4345

HOW TO PLAY

今までの『チャレンジ！AVG&RPG』シリーズには見られなかったこの「HOW TO PLAY」というコーナーは，まだそのゲームをプレイしたことのない人に，基本的なゲームのルールをマスターしてもらおうという趣旨で書かれたものだ。初心者の人は熟読を，そうでない人は確認の意味も含めてザッと読み流してほしい。

さて，この『ジーザス』というゲームは，ジャンルで言えばAVG，タイプで言えばコマンド選択型に属する作品だ。キミは主人公の武麻速雄の役どころを演じ，物語を進めていくことになる。その際にやるべきことは，キーボードから自分が行ないたいコマンドの番号を入力するだけ。キミが入力したコマンドの手順が正しければ，画面やメッセージが変わり，ストーリーが進行していく。

と，これだけだと「なあんだ，じゃあ全部のコマンドをかたっぱしから試していけば楽勝で解けるんじゃん！」などと思わず横浜なまりになってしまう諸君もいるかもしれないけど，そうは問屋がおろさない。たしかに原理的にはそうなのだが，『ジーザス』にはそうした全コマンド無作為プッシュ型パワープレイヤーの存在をできる限り防ぐための二つの工夫が為されている。

まずひとつめが，フラグという考えかた。これはなにも『ジーザス』に限らずほぼすべてのAVGに採用されているのだが，その場面をクリアする条件を満たしているかどうかを判定するプログラム中の変数のことだ。たとえば『ジーザス』では，「壊れたカセット」という物を見つけるためには，それ以前に「カセットデッキからカセットがなくなっていること」を確認しておかなければいけない。言いかえれば，プレイヤーが「カセットデッキからカセットがなくなっていること」を確認したというフラグが立っているときのみ，「壊れたカセット」が見つかる，というふうにプログラミングされているわけだ。ただ適当にコマンドを選んでいくのと，フラグを考えながらプレイしていくのとでは，プレイ時間に大きな差がでることは言うまでもない。何か新しい状況・情報を見つけたら，それから推理できる行動を試してみる——これが能率良くAVGをプレイするための秘訣なのだ。

そしてふたつめの工夫が，ラストにでてくる９問の問題。択一式の問題ではあるけど，それに全問正解しないとキミはエンディングへ進むことができない。これもたしかにすべての組み合わせを試せばいつかは正解するかもしれないが，７×９×９×９×６×７×７×７×９＝94,517,766通りの組み合わせをすべて調べてみる根性のある人など，まさかいないだろう。よって，何も考えずにキーだけ押してきた人には，まず解けないように『ジーザス』は作られているのだ。

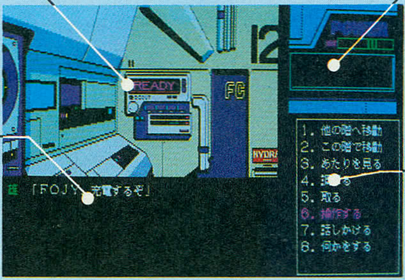
それから，意外とポイントになるのが「何かをする」というコマンドだ。ふだんは選んでも何の効果もないんだけど，ストーリーの要所要所で思わぬ役目を果たしてくれることがある。行きづまりを感じたときには，このコマンドを選ぶと道が開けるかもしれない。また，キミの相棒となってくれるFOJYという人工知能コンピュータ，彼（？）にアドバイスを求めるのもひとつの手だ。たわいもないジョークから重要なヒントまで，FOJYはいろいろなことを話してくれるぞ。

というわけで，一般的ではあるけど，ストーリーの流れをしっかりと追いながらプレイすることが，『ジーザス』クリアへの最短距離だ。必要とあらば，ポイントとなる箇所をメモっておくのもいいだろう。基本的には１か所しかゲーム・オーバーになるところがないし，ハマリもまったくないので，ドッシリと腰を落ち着けてプレイすれば必ずやエンディングにたどり着けるハズ。
がんばってくれ！

画面構成

■メイン画面表示部■
言わずと知れたメインのグラフィックが表示されるところ

■サブ・グラフィック表示部■
会話をしている人の顔から，手に入れたアイテム，そのときの状況までさまざまなサブ・グラフィックが表示される



■メッセージ表示部■
コマンドの応対やストーリーの流れなど，ゲーム中のメッセージはすべてここに表示される

■コマンド表示部■
その場面で使用可能なコマンドがズラリとなんでいる。同じコマンドを繰り返して選ぶと変化が生じることもあるゾ！

CHAPTER1

HALLEY'S COMET

ハレーズ・コメット～悪魔と共に飛来する彗星

西暦2061年，ハレー彗星が太陽系に近づきつつあった。その前年から世界的な寒波，フィリピン大地震，セントヘレナ大噴火，日本海溝陥没など，異常な気象・自然現象が全地球規模で次々と起こっていた。



“ノストラダムスの再来”と自称する予言者が現われ『ハレー彗星と共にきたる悪魔によって人類は滅ぼされる。異常現象はその前兆だ』と告げ，信者を急速に増やしつつあった。

そんな社会不安の中，人類は２機の探査機でハレー彗星を迎えようとしていた。75年前――1986年――の接近では５機の無人探査機を打ち上げたが，今回は有人探査機である。

１号機「コメット」，２号機「ころな」の2機の探査機が，地上から２万km離れた宇宙に浮かぶスカイラブＪＥＳＵＳの中で，静かにハレー彗星への発進の時を待っていた――。

基礎知識講座 ハレー彗星とは？

太陽の周囲を周期 76.03 年の楕円軌道で回る海王星属周期彗星のひとつ。イギリスの天文学者ハレーの名をとって命名される。

1705年，天文学者ハレーは，ニュートンが発表したばかりの万有引力の理論にしたがって記録にあった24個の彗星の軌道を計算し，1531年，1607年，1682年に地球に接近している三つの彗星が同じ軌道を回っている同一のものであるという学説を発表した。そして次回の接近は1758年であると予言。残念ながらハレーはそのときを待たずして死去するが，その年のクリスマスに見事に彗星が夜空を飾り，ハレーの学説の正しさが証明された。

最近では，ハレー彗星が1986年２月９日に76年ぶりの大接近をしたのは，まだ読者のみなさんの記憶に新しいところだと思う。日本からは探査船「すいせい」が，ソビエトからは「ベガ１号」「ベガ２号」が，またヨーロッパ宇宙機関からは「ジオット」が打ち上げられて，謎に包まれたハレー彗星の調査に活躍した。

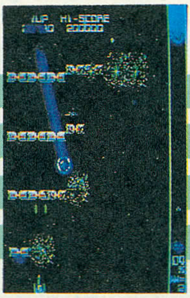
その結果，以下のような新事実がつぎつぎと解明されることになる。ハレー彗星は約53時間の周期で自転していること。また，その核は厚いチリで覆われており，長さは約15km，幅は約４～５kmで，中央がくびれたピーナッツの殻のような形状をした反射率0.03という石炭よりも黒い表面をしていること。さらに，毎秒25～50トン，一帰期ごとに１億トンもの水分を激しいジェット噴出のように放出していること――どれもそれまでの我々の予想をはるかに越えた驚くべき活動内容である。

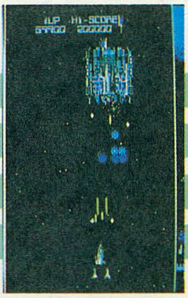
一方，地上では〝ハレーフィーバー〟なる現象が起こり，全世界のマスコミがこぞってハレーの話題を書きたてたり，「ハレーを見に行こうツアー」などという珍商売も生まれたりした。ビデオゲーム業界にもそれが飛び火，タイトーからじつにタイムリーに『ハレーズコメット』というゲームが発売され，一躍人気を集める。せまりくるハレー彗星の軍団から太陽系を守れというストーリーのこのゲーム，そのコンセプトにどことなく『ジーザス』との共通点を感じなくもない。

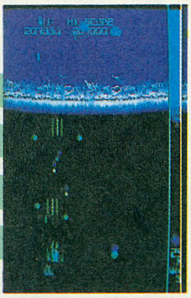
ハレー彗星の次回の接近は，2061年。果たしてそのときに，どのような新事実が発見されるのか，興味はつきない。『ジーザス』のストーリーがあながち架空の物語だとは言えないような神秘さが，ハレー彗星の中には今なお眠っているのである。

※この項の参考分献：小学館「ジャポニカ百科辞典」集英社「イミダス1987年版」





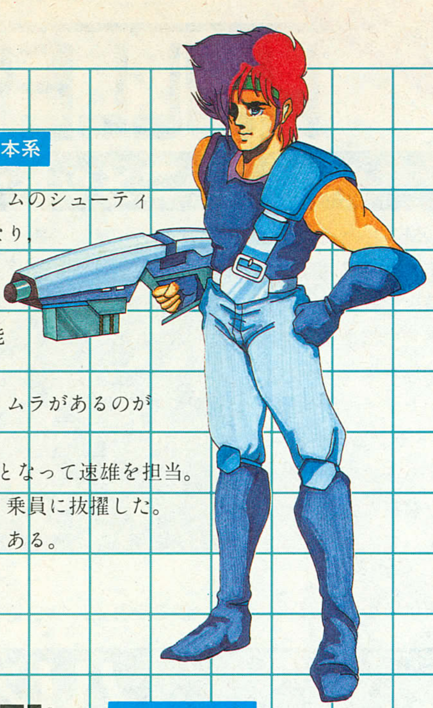




▶マイコンＢＡＳＩＣマガジン86年３月号に掲載された『ハレーズコメット』の記事。パワーアップが派手ハデなシューティング・ゲームだった。

JESUS登場人物

武麻速雄(むそうはやお)　男・日本系



Hayao Muso

2043年東京に生まれる。パソコンでリアルタイムのシューティング・ゲームに凝るうち,実際に撃墜してみたくなり,それだけの理由で銀河戦士を志願，現在銀河戦士養成校在学中。

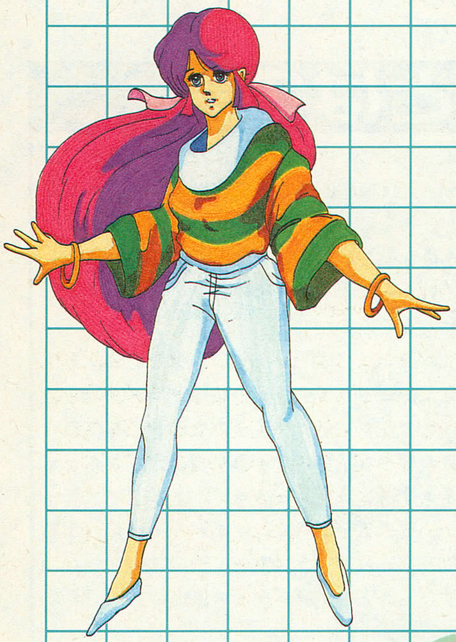
志願動機の単純さにもかかわらず入学後は才能を発揮。トップクラスの成績を示す。

ただし,“科目”によって（あるいは性格的に）ムラがあるのが欠点。

速雄の入学直後の一時期,ミラコフが臨時講師となって速雄を担当。ミラコフは速雄の素質を買い，２号機「ころな」乗員に抜擢した。

ややそそっかしく，女に弱く，いたずら者でもある。

エリーヌ・シュレマン　女・フランス系



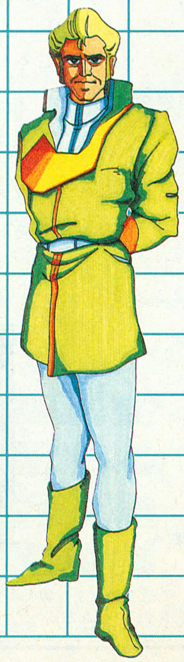
Eluine Charmaine

2044年パリに生まれる。４歳からピアノを習い，シンセを経てレーザーロンへ。10歳にして世界ジュニアピアノコンテスト優勝。一方，平均律12音階の理論や和声学の諸理論を独学で考え出し数学の才能も示す。14歳でバカロレア（大学入学資格検定試験）合格，ソルボンヌ大学（1968年解体，2001年再設立）理学部数学科へ。

16歳のとき，国連宇宙局の招きでスカイラブＪＥＳＵＳを見学。たまたま居合わせたベリーニと再会したのがきっかけで１号機「コメット」に乗る。

頭の回転が早く，アイデアウーマンでもあるが，行動力・実行力はやや弱い。数学とキーボードを離れれば，ごく普通の多感な少女。

ウィルヘルム・ハイラー　男・ドイツ系



Wilhelm Heiler

2028年ライプチヒに生まれる。ベルリンのフンボルト大学で天体力学を専攻したあと,SAL(Space Air Line＝宇宙航空)に就職。宇宙パイロットへの道を歩む。はじめ火星・金星など近距離旅客線についていたが，宇宙船をあやつる魔術的手腕が評価され，銀河技術研究所にスカウトされる。そこでは，新鋭宇宙船のテスト飛行や,パイロット・スクール生徒の指導にあたる。

ハレー61計画（ハレー彗星有人観測）に初めて使用される新鋭機「コメット」は各室がカセット式に切り離せる画期的設計だが，切り離したあとの操縦には非凡なテクニックが必要。ハレー61計画本部でもパイロットの人選が難航したが，ハイラーに白羽の矢が立ち，１号機「コメット」のキャプテンとなる。

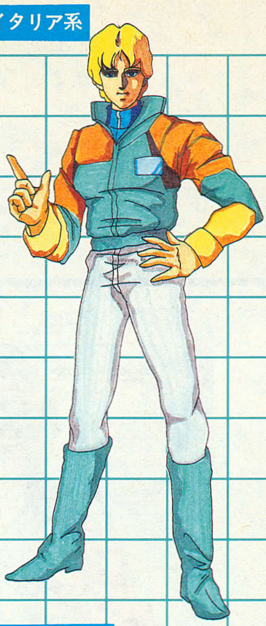
アンドレイ・ベリーニ　男・イタリア系

Andie Bellini

2032年ジェノバに生まれる。フランスに留学。当初数学・論理学を学ぶが，コンピュータ論を経て情報工学に移る。

その後，祖国にもどりローマ大学講師に。ハレー61計画の「乗員一般公募」に応募して，採用される。慎重な性格だが，一度決断したら行動は的確・迅速。

留学中，数学の天才小学生エリーヌと会う機会があり，ハレー61計画本部にメンバーとして推薦。

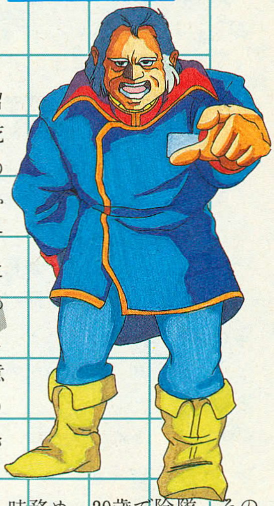


イワン・ミラコフ　男・ソビエト系

Ivan Milokov

2030年キエフ郊外に生まれる。生地には1986年のチェルノブイリ原発事故の放射能がなお残留しており，その影響で，早く死ぬ者多し。彼も10代後半，その時点では健康上とくに異常なかったものの，「おれは，どうせすぐに死ぬんだ」となかばやけになる。命を故意に粗末に扱うつもりで銀河戦士を志願。戦士として在籍中に，“やけ”はいい意味の“居直り”に変化。つまり勇敢・冷静・沈着な性格ができあがる。

銀河戦士養成校臨時講師を一時務め，29歳で除隊，その後一般公務員となるが，ハレー61計画の２号機「ころな」キャプテンに任命される。

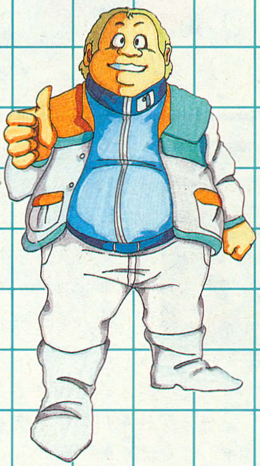


ガルシア・バルカス　男・ブラジル系

Garcia Broccia

2037年サンパウロに生まれる。星間物質学を学ぶためアメリカに留学したが，勉強を放り出しハンバーガー店で連日アルバイト。店の方針が「できたてだけを売る。できて10分たったハンバーガーは捨てろ」だったので，彼はそういうハンバーガーを胃袋に捨てているうち，一種のハンバーガー中毒になった。

ハレー61計画の乗員一般公募」に応募して，なぜか採用される。

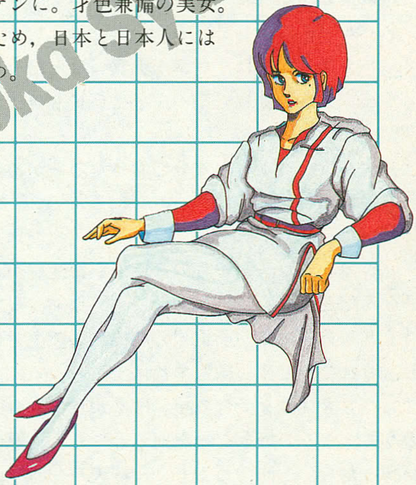


朱芳花(しゅ ほうか)　女・中国系

Hoka Syu

2034年西安に生まれる。親はいわゆる〝はだしの医者〟だが，本人は幼いときから本格医学を志す。東洋医学と西洋医学の融合を夢見て，日本の医科大学に留学。卒業後，中国宇宙研究所専属医師となり，所長の推薦で「ころな」サブキャプテンに。才色兼備の美女。

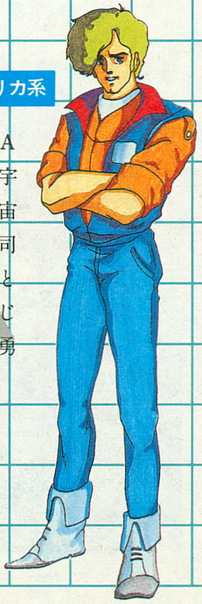
留学経験のため，日本と日本人には親近感を持つ。



ロジャー・カーゾン　男・アメリカ系

Roger Carson

2040年ヒューストンに生まれる。ＮＡＳＡ基地のそばで育ち，小さい頃から宇宙にあこがれる。ハーバード大学で宇宙生物学を専攻し，ＮＡＳＡへ就職。上司がハレー61計画幹部の１人であったことなどから，２号機「ころな」乗務を命じられる。熱意がありすぎて，ときには勇み足も。



そして…

2060年のクリスマスをそれぞれの祖国ですごした８人は12月26日からスカイラブＪＥＳＵＳに集結し，ハレー有人探査の最終訓練・打ち合わせに入った。探査が終わるまで，地球にはもどれない。

ハレーが太陽に最接近するのは2061年７月29日。探査機の最接近はその約１か月後の予定である。

探査機は，地上からの打ち上げではなくスカイラブから，「コメット」が３月,「ころな」が４月に発進していく予定だった。

８人は，クリスマス以前は別々に，入れかわり立ちかわり訓練etc. していたが，全員が顔を合わせるのは，このときが初めてだった。そして，さまざまなエピソードが生まれた。

司令官室でエリーヌに初めて会った速雄は，廊下に出て彼女に聞いた。

「きみ,かわいいね。司令官のアシスタント？　ルーム番号教えて」

「失礼ね。コメットの乗員よ」

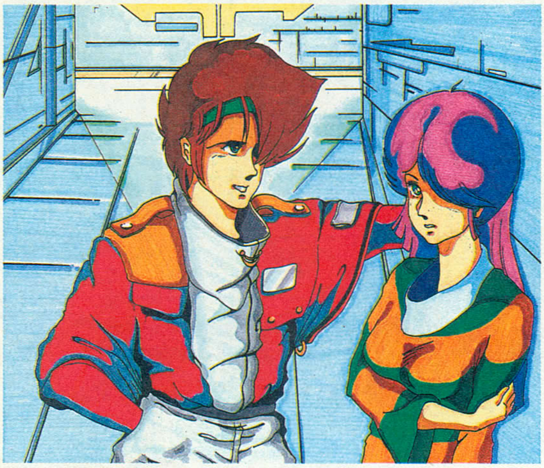
「えっ！乗員に若い女性が２人いるとはきいていたけど，これほどだとは・・・・」

「乗員に，女に弱い男がいるってきいたけど，あなたのことね」

「と，と，とんでもない。それはレディキラーの２枚目ベリーニさんのことだろ」

そこへ偶然ベリーニが通りかかった。

「こら，速雄。人聞きの悪いことを言うな。そもそも，彼女はきみよりずっと天才なんだぞ」







娯楽室で,〈変身モンスター〉ゲームをやりながらカーゾンとバルカスが話している。

「バルカス，きみはずいぶん大食いなんだって」

「うん。大食いだけでなく，早食いにも自信があるぞ」

「たとえば？」

「特大ハンバーガーを４分で食ったことがある」

その瞬間バルカスはゲーム・オーバーになる。

「へただなあ」

いつのまにか，後からのぞいていた速雄がけなした。

「なんだと」とバルカス。

「そりゃあ速雄は，前世紀の高橋名人以上といわれてるけど，おれだって少し練習すれば・・・」

「いつでも挑戦を受けるぜ。ぼくが負けたらぼくの持ち物のうち，きみの好きな物を何でもやるよ。そのかわりぼくが勝ったら，１回勝つごとに，特大ハンバーガーを３分以内で食ってみせてほしい」

「ようし，カーゾンが証人だ。きみの宝物をとりあげてやる」

しかし，意気込みとは裏腹に，バルカスはアッという間にゲーム・オーバーになる。速雄は勝ち誇ったような笑いを口元に浮かべながら，特大ハンバーガーをひとつわしづかみにし，バルカスの前へと差しだした。

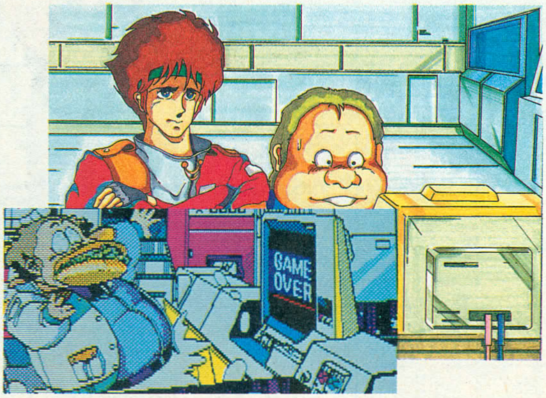
「ほうら，ボクの勝ちだろ，ボクはこの変身モンスターゲームが得意なんだ。約束どおり，特大ハンバーガーを３分で食べてもらうよ」

「とほほ，これで今日５個目か。食えばいいんだろう，食えば」泣きそうな顔をしながら，バルカスはハンバーガーを口の中に突っこんだ。「もぐもぐ，ムシャムシャ，ぱくぱく……ううっ」

「どうした？　のどにつまったのかい？」

「う，う，う……」

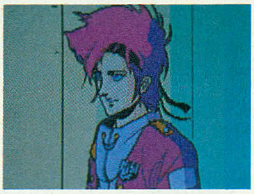
そんなバルカスをしり目に，速雄はさっそうと娯楽室からでていく。「司令官に呼ばれているから失礼するよ」



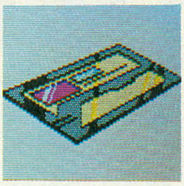
CHAPTER 2

JESUS

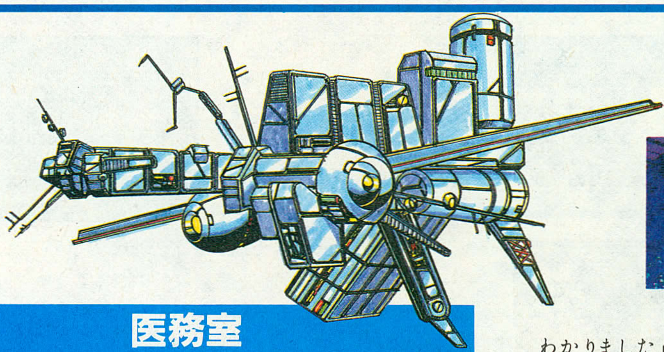
スカイラブ・ジーザス〜選ばれた7人の隊員

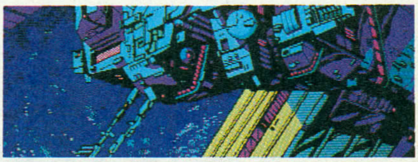


地上2万kmの宇宙に浮かんでいる巨大なスカイラブ・ジーザス——今回の物語はココからはじまる。まずは，ハレー探査計画総司令官，ナハス・アリの命令を受けて，主人公の武麻速雄はジーザス内にいる隊員たちにＩＣカードをくばりにでかける。



ＡＶＧの場合，登場人物をプレイヤーに最初に印象づけるのがけっこう難しかったりするんだけど，このゲームの「ＩＣカードをくばる」という名目でひととおり登場人物と会話させるという設定には，なかなか感心させられた。それぞれの人物のところでウィットに富んだ会話も用意してあって，楽しいんだよねえ，これが。



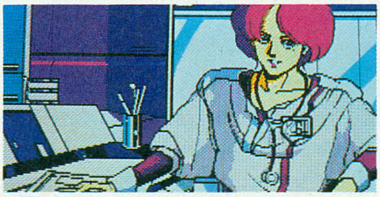


医務室

医務室にいるのはもちろん，医者の朱芳花さん。話をしていくうちに，思いもよらぬ方向に状況が展開しちゃうけど……。こんなところがエリーヌにバレたら，ヤバイ，ヤバイ。

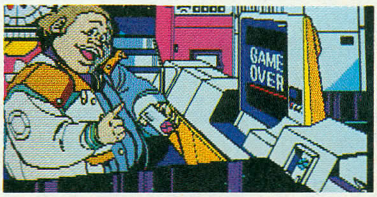


朱芳花「あら速雄クン，何か用？」
速雄「司令官からカードを預かってきました」
朱芳花「どうもありがとう」
速雄「芳花さん，いつもきれいですね」
朱芳花「あら，まだ子供だと思ってたのに，お世辞を言うようになったのね」
速雄「いや，お世辞じゃなくて本気です」
朱芳花「それだけ女性の扱いがうまいと，エリーヌともかなり進んでいるんでしょ？」
速雄「は？　ええ，まあ……」
朱芳花「いま手があいているから，なんでも実地指導してあげるわよ」
速雄「では，ベッドマナーを教えてください」
朱芳花「いいわよ，こっちへきて」
（ここで電話のベルが鳴る）
朱芳花「ちょっと待って…はい，こちら医務室…えっ，わかりました」
速雄「？……」
朱芳花「いいとこだったのに，急病人よ。またこんどね」



娯楽室

この部屋では，バルカスとカーゾンの２人と会うことができる。バルカスにカードを渡したあとに，もう一度やってくるようにしよう。ＢＧＭに『ドラゴンクエスト』の草原のテーマが流れているのもオッシャレ〜!!



バルカス「いま〈変身モンスターゲーム〉を特訓中だ。こんどこそ勝つぞ」
速雄「司令官からＩＣカードを預ってきたよ」
バルカス「サンキュー。どうだい，かなり点数が伸びただろう」
速雄「それぐらいボクは目を閉じてもだせるぜ。こんどは特大ハンバーガーを１分で食べてもらおうかな」
バルカス「そりゃ，いくらなんでも無理だよ」
速雄「これ以上ハンバーガーをのどにつまらせて，目を回さないようにな」

バルカス「ふん，おまえにコーラ1リットル飲ませてやるぜ」



速雄「司令官からカードを預かってきました」

カーゾン「どうもどうも」

速雄「カーゾンさんはハレー探査機に乗るのを強く希望したんですってね。どうしてですか？」

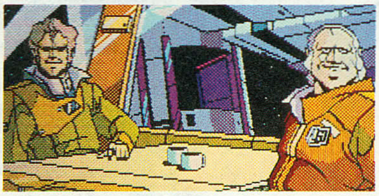
カーゾン「地球の生命は彗星が運んできた……という説を確かめたいんだ。彗星の尾のガスを取れば，生命のもとが見つかるかもしれない」

速雄「そのほかの理由は？」

カーゾン「キミみたいにナンパ目的じゃないよ」

ロビー

テーブルに向かい合って，ハイラーとミラコフが何かを相談している。それぞれ１号機，２号機のキャプテンだから，ヒラの隊員の速雄としては，なんとなく緊張しちゃう？



速雄「司令官からＩＣカードを預ってきました」

ミラコフ「ごくろうさん」

速雄「１号機の出発はもうすぐですね」

ハイラー「うん，私ももうすぐ忙しくなりそうだ」

速雄「ミラコフさん，２号機の出発は決まったんですか？」

ミラコフ「１号機の出発から２週間後だ。それまでおまえをたっぷり訓練せにゃならんな」

速雄「ところで，２人で何を相談しているんですか？」

ミラコフ「外に見える１号機についてだよ」

速雄「１号機は何をしているんですか？」

ミラコフ「うん，１号機の一部はカセット式で，非常の際には切り離せるんだ。いま食料庫を入れてるんだ」

速雄「まちがって操作するとあぶないですね」

ハイラー「切り離しには簡単な暗号が必要だ。エリーヌは『その暗号は×××××と同じね』と言っていたがね」

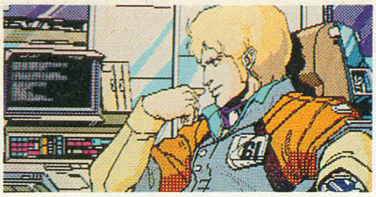
コンピュータ室

ベリーニと話をすると，なつかしのゲーム『スペース・マウス』（作：芸夢狂人）をプレイすることができる。4，5年前に定価3,000円で売られていたゲームまでオマケに付いてくるとは，なんてお得なんでしょう！

速雄「司令官からＩＣカードを預かってきました」

ベリーニ「ごくろうさん。おもしろいゲームを作ったんだ。やってみるかい？」

速雄「おもしろいけれど，何か古臭いゲームですね」



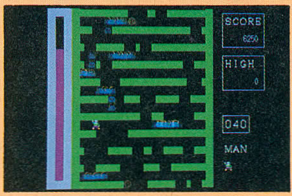
ベリーニ「そうなんだ。資料室のファイルから見つけたプログラムで，60年位前に『芸夢狂人』という人が作ったものらしいよ」

速雄「このＪＥＳＵＳのコンピュータ・ネットは，ベリーニさんの設計だそうですね」

ベリーニ「そうだよ。いまスクロールしているのは，ボクの日記みたいなものだ。自分のことにかぎらず，なんでも記録するのがボクのクセだ」

速雄「では，コメットの中でも？」

ベリーニ「もちろん記録をつづける」

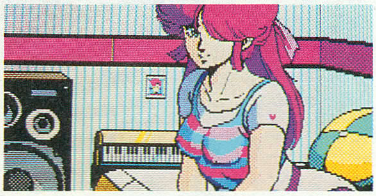


▶スペース・マウス

もともとはＰＣ－8001用として雑誌Ｉ／Ｏに掲載されたゲーム。上から落ちてくる敵を避けながら，とにかく上へ上へと200階までのぼれば１面クリア。ときどき落ちてくる♡マークを取ると，一定時間壁をぶちやぶることができるので，いかに敵に当たらずに♡マークを取るかが攻略のポイントとなる。単純なルールながらも，なかなか熱くなれる名作であった。

エリーヌの部屋

速雄の恋人エリーヌの部屋では，いろいろと楽しいイベントがある。抱きしめちゃったり，キスをしたり……。何度もしつこくやってくること。コレがポイント！　ちなみに，ボツになってしまった画面には，もっと過激なものもあるのだ（ボツ画面集のページを参照のこと）。



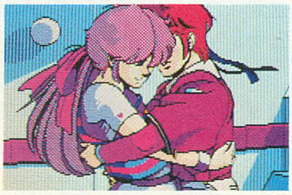
速雄「ほら，ＩＣカードを持ってきたよ」

エリーヌ「ありがとう」

速雄「何してたの」

エリーヌ「新しいカセットをこれから聞くところよ」

速雄「ふ～ん，ちょっと聞かせて」



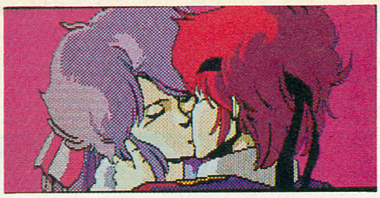
エリーヌ「うれしい。またきてくれたのね」

速雄「うんちょっとだけけ寄ってみたんだ」

エリーヌ「うふん……ずっとこうしていたいわ」

速雄「ぼくも……だけど任務があるんだ」

速雄「……別々の探査機に乗るから，しばらくキスもおあずけだね」



司令官室

全員にＩＣカードをくばり終わると，この司令官室にやってきて物語が進行していくことになる。ところが，じつはカードをくばり終わらないうちにここへやってくると，けっこう笑える会話が聞けるんだ。いっぺん試してみるといいかもネ。



■カードをくばり終えていないとき

司令官「早いね，もうすんだのかい？」

速雄「いいえ，まだです」

『話しかける　はげます』

速雄「司令官，このごろひたいが広くなりましたね」

司令官「うるさい。『はげます』というのは，そんな意味じゃない」

『話しかける　おだてる』

速雄「司令官は女性乗組員の人気ナンバー１ですよ」

司令官「ウヒヒ……私の国に伝わる千夜一夜のようなことが起きるかな……こらっ，何を言わせる」

『見る　天井』

司令官「どうかしたか？」

速雄「くせものの気配が……」

司令官「時代劇の見すぎだ」

『見る　ポケットの中』

速雄「あずかったカードの中にボトルカードがまぎれこんでいます。司令官のですか？　禁酒なさったと聞きましたが」

司令官「むぐっ……ともかく未成年のおまえに持たせておけない。私が処分しよう」

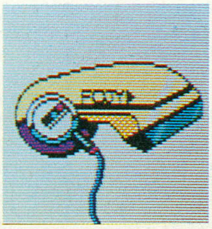
■カードをくばり終えているとき

速雄「ＩＣカードをくばり終えました」

司令官「ちょうどよかった。キミ専用の装備がいま届いたところだ」

速雄「と言いますと？」

司令官「このレシーバーだ。これには最新の人工知能が組みこまれている。予期しない状況になると，キミにいろいろアドバイスをしてくれるだろう。ときどき充電が必要だがね。ニックネームはFOJYだ」



FOJY「速雄，はじめまして。FOJYです。よろしく」

速雄「あ……は，はじめまして，FOJY……。でも司令官，ボク専用とはどういうことですか？」

司令官「FOJYは一人一人の脳波特性にあわせて作らなければならず，とても時間がかかる。今回はキミのぶんしか間にあわなかったんだ」

コメットに緊急事態発生!?

そして，スカイラブ・ジーザスから１号機『コメット』が発進し，その２週間後には２号機『こうな』もハレー彗星めざして飛び立った。１号機と２号機の乗組員のふりわけは，つぎのようになっている。

●１号機『コメット』

ハイラー(キャプテン)，ベリーニ，バルカス，エリーヌ

●２号機『ころな』

ミラコフ(キャプテン)，カーゾン，朱芳花，武麻速雄

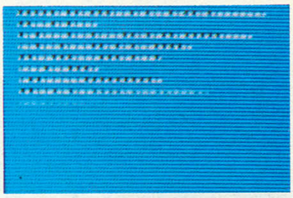
先発のコメットがハレーの尾のガスの採取に成功し，すべてが順調のうちに終わるかのように見えた。

ところが，その翌日，緊急事態を知らせる非常ベルが『ころな』の船内に鳴り響いた。コメットからの通信が急にとだえてしまったというのだ。一体コメットに何が起こったのか。少女に何が起こったのか（©Kyon^2)。

その原因を調査するべく，速雄はひとり快速艇いなづまでコメットへと向かった……。

ミラコフ「速雄，コメットから何か変わった知らせはないか？」

速雄「順調に飛んでいるようです。自動送信されたデータがどんどん入ってきます」



カーゾン「コメットはハレーの尾のガスをもう採取したんだっけ」

速雄「ええ，きのうその連絡が入りました」

カーゾン「ボクも早く見たいな。地球の生命は彗星が運んできたのかどうか，ガスに手がかりがあるに違いない」

速雄「キャプテン，変です。コメットからの通信がとだえました」

ミラコフ「緊急呼び出しをかけろ」

速雄「応答ありません」



カーゾン「緊急事態かもしれない。救助に向かいましょう」

朱芳花「ハレーに急接近したので，人体に思わぬ影響がでたんでしょうか。それなら私が……」

ミラコフ「いや，医師のキミが行くより，まず偵察をだそう。速雄，快速艇いなづまでコメットに向かえ」

速雄「了解」

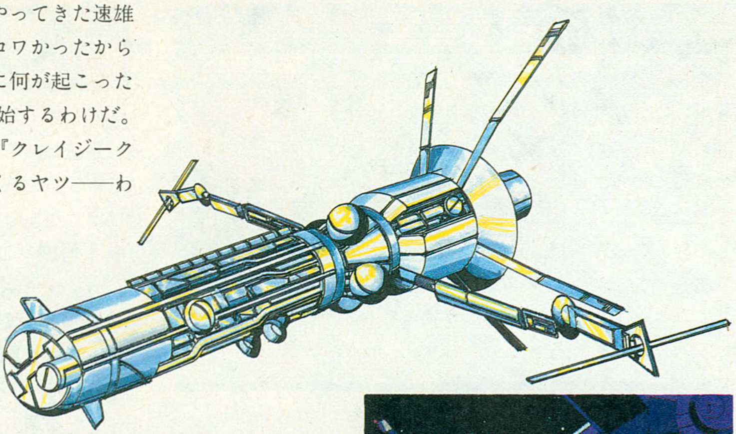
CHAPTER 3

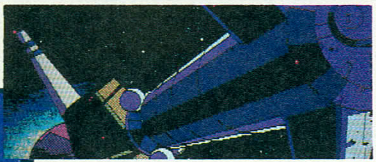
COMET

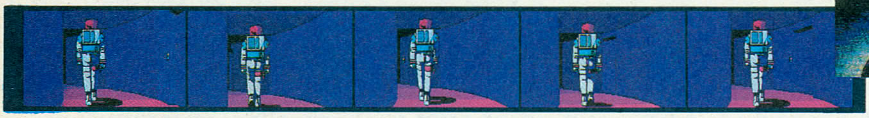
コメット～宇宙を彷徨(さまよ)える探査機

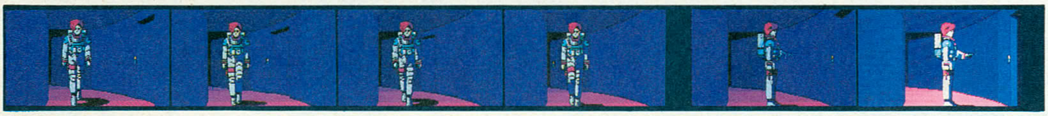
てなわけで，ひとり小型艇でコメットにやってきた速雄クン。鬼のミラコフ船長にどやされるのがコワかったからかどうか知らないけど，いったいコメットに何が起こったのか,その原因をつきとめるために行動を開始するわけだ。

探査機コメットは，鉄アレー（もしくは『クレイジークライマー』の３面最初にクルクルと降ってくるヤツ――わかんねーだろうなあ）のような形状をしていて，とにかくデカい。先端から順に1階，２階……と呼ばれる６層構造で，その６階にスタート地点であるエアロックが位置している。とにもかくにも，ひと部屋ずつ念入りにチェックしていくのが大事。さあ，歩け，歩け!!



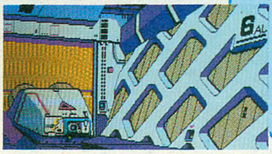






エアロック

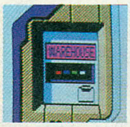
ここには最低でも４回はやってくる必要がある。スタート時，バルブをしめるとき，エリーヌを逃がすとき，自分が脱出するとき（≒操作パネルをいじるとき），だ。



6階

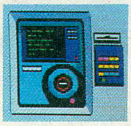
６階にあるのは，エアロックのみ。コメット搭載の『シリウス』と，速雄が乗ってきた『いなづま』の２機の快速艇がとめてある。

何をするよりもまず最初に，このフロアにあるデータ回線の端末に相棒のＦＯＪＹを接続してやろう。『コメット』のデータを把握(はあく)しておかなくちゃいけないからね。場所によっては「操作する」というコマンドを入力すると,「操作令状はあるのかい？」なんてオチャメな答えをしてくるＦＯＪＹが大好きさ！



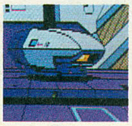
操作パネル

右の壁についている操作パネルをいじると，５階の倉庫を切りはなすことができる。でも，それにはある人のカードが必要だし，四つのボタンを押す順番も知らなくちゃいけない。ま,『コメット』を脱出する直前までは操作しなくてもいいってことだね。



データ回線の端末

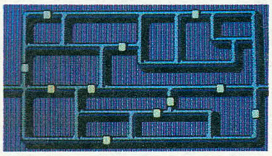
まずはＦＯＪＹをコイツにつないでやろう。以後，コメット内でさまざまな情報を教えてもらえるゾ。ＡＶＧでどうしても不自然になりがちな状況の表現を，ＦＯＪＹという相棒を使って語らせたあたり，じつにミゴト！



快速艇シリウス

コメットに搭載されている一人乗りの小型艇。ここのエアロックにはカタパルトが一つしかないから，１機ずつしか発進できないんだ。

換気バルブの操作盤



はじめのうちは２階に有毒ガスが充満しているせいで，エレベータは３階までしか降りることができない。そこで，この換気バルブを閉めて，有毒ガスを止めてやろうってことになるわけだ。ところが，そこで問題がひとつ。ガスは左から右へ流れているんだけど，バルブを５か所以上閉めると，ガスの圧力のせいか１か所のバルブが自然に開いてしまうという。つまり，４か所のバルブを閉めるだけで，左から右へのすべてのガスの流れを止めなくちゃいけないってワケ。まさにノリはパズルゲーム，こりゃ困ったね。

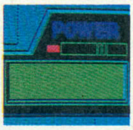
5階

6階のつぎは5階——1フロアずつ順序正しくおりていってやるのが礼儀ってもんだ(?)。制作者側もそれを想定しているのか，5階はまだICカードなしで入れるドアばかり。ナンだ，たいしたものはないんだなと思いきや，この階ではとんでもないものとご対面することになる。なんと，『コメット』の乗組員のひとり，バルカスが死体となって発見されるのだ!! いったい何がどうしたというんだろう!?



◀床についているB型の血痕をたどっていくと……

また，FOJYのエネルギーが切れそうになったら，忘れずに動力室で充電してやるようにしよう。



▶これでFOJYのエネルギー充電100%!!



バルカス，資料室に死す!!



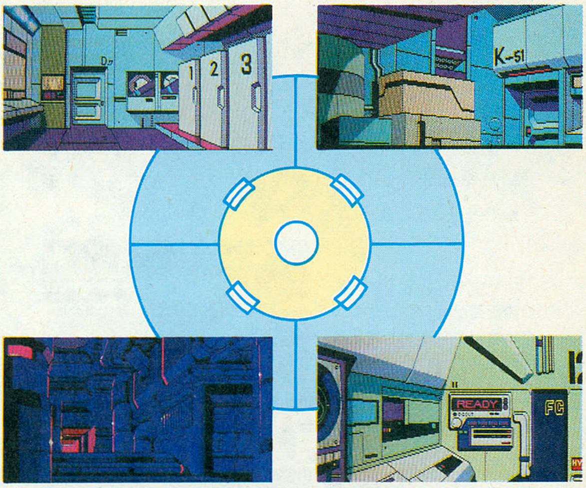
からかいがいのあったバルカスも，死んでしまっては，いと寂し。もうオマエのハンバーガーにかぶりつく勇姿を見ることもできないのか……。それにしても，バルカスの死因は何なのか？ 首のうしろにある刺し傷が致命傷だとは思えないのだが……？

資料室

机の陰に落ちているバルカスのICカードは忘れずに拾っておこう。さっそくそれを使って，自動ロックになっている資料ロッカーを開けてみると……!!

倉庫

いろんな大きさの箱がたくさんあるけど，とくに意味はなし。しっかし，ゲームにそれほど関係のない場面までこうもしっかり描くとは，この作品に対するスタッフの意気ごみがうかがえますな。



機関室

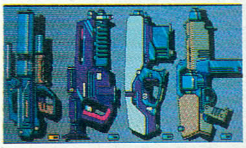
この部屋での速雄とFOJYの会話はなかなか笑える。「速雄，キミの目のつけどころが悪いぞ」「おまえの口もけっこう悪いな」「キミの脳波特性に合わせたからさ」

動力室

相棒のFOJYは，エネルギーがなくなると沈黙してしまう。彼の助言なしにコメットをクリアすることは不可能，そんなときはさっそくこの部屋で充電してやろう。

4階

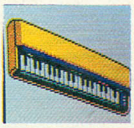
このフロアには，コメットの乗組員たちの個室が集まっている。エリーヌの個室のとなりにベリーニの個室があるのがちょっと気がかりだなあ——オッと，そんなことを言ってる場合じゃなかった。しっかりと調べてまわらなくちゃ。え～，このフロアにきてはじめて，ロックされたドアというのが登場する。右下の武器室の前のドアがそれだ。そこを開けるためには，ハイラー船長のICカードが必要。それにしても，最初に速雄がみんなに配ったICカードがこんなところで必要になってくるとは……。



4種類の銃

ハイラーのカードを手に入れてようやく武器室の中へ入ってみると，そこには火炎銃・レーザー銃・冷線銃・熱線銃という4種類の銃が置いてあった。重量といざ使うときのことを考えてみると，速雄はこの中からひとつだけしか持っていけそうにない。さてさて，アイツに対してイチバン効果がありそうな銃となると……？ ここまでキチンと情報をチェックしているキミなら，すぐに答えはわかるよね。そうそう，冷線銃以外の3種類の銃は，どれも使うときにクーラーボシェットが必要なのでお気をつけて!

レーザーロン



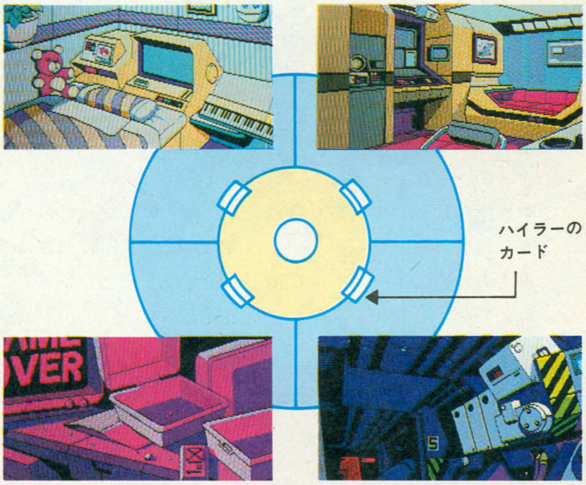
エリーヌの部屋に置いてあるこの楽器は，速雄がエリーヌの誕生日にプレゼントしたものなんだそうだ。操作すると例の曲が流れだすってことは，自動演奏機能つきのカシオトーンみたいなものなんでございましょーか？

エリーヌの個室

この部屋を見て速雄が言いました。「さすがエリーヌの部屋はかわいいなー」それを聞いてFOJYが切りかえしました。「フン，たんなる少女趣味じゃねーか」

ベリーニの個室

几帳面なベリーニらしく，とってもキレイに片付いたお部屋。おやおや，大切なICカードを差しっぱなしで出かけるとは不用心な! だけど，じつはそれにも重大な意味があったりするのだ。



バルカスの個室

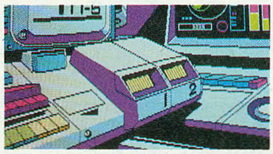
ハンバーガーの容器とTVゲームという組み合わせが，なんともバルカスらしい。しかし，彼がいなくなってしまった今となっては，笑うことすらできない。ひたすら合掌。

武器室

この部屋での武器の選択をまちがえると，ゲーム・オーバーになる危険性がある。もっとも，よっぽど勘の悪い人じゃなきゃ，選択ミスなんてしないだろうけど。

3階

3階はすべてのドアがロックされている，いかにも重要そうなフロア。ICカードがそろっていないと，どうにも身動きをとることができない。ところが，実際に入る必要があるのは，コンピュータ室ただひと部屋。そこでは，つぎなる犠牲者，ベリーニの死体が見つかるのだ！　このへんまできて，ようやく殺人鬼の正体が見えてくる。どうやらハレー彗星の中に潜んでいた生命体が，コメットの中に侵入して，つぎつぎと乗組員を毒牙にかけているらしいのだ。とすると，まさかいとしのエリーヌまでもが……!?



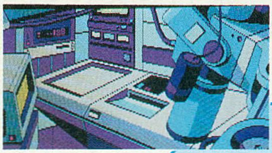
研究室で見れるもうひとつの画面がコレ。ここではクーラーポシェットなる冷却装置を手に入れることができる。それをつけていれば，かなりの高温を発する武器でも平気で使えちゃうわけだ。ま，考えようによっちゃ無用の長物だって話もあるけど……。



コンピュータ室にあるコンソールを使うには，横にあるスロットにICカードを差し込まなきゃ。でも，だれのカードでもOKってわけじゃなくて，やっぱりそれなりの人のでないとダメ。もちろん，速雄クンのカードでは×。

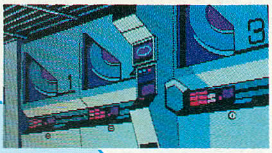
分析室

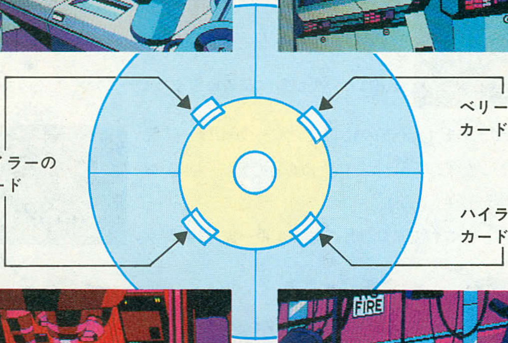
さっぱりわからない分析用の機械や化学機器がならんでいる。ここではFOJYの言うとおり，ゆっくり調べている時間などないゾ。

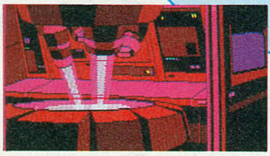


コンピュータ室

レーザーディスクにビーム・プリンター，そして大型コンピュータと，最新の設備がそろっている部屋。コンソールがものスゴく重要。







研究室

ここは，ひとつの部屋なのに画面を2枚持っているという，ちょっぴり珍しいパターンのお部屋。赤い光がぼんやりとはなたれているのが，なんとも気色良い。

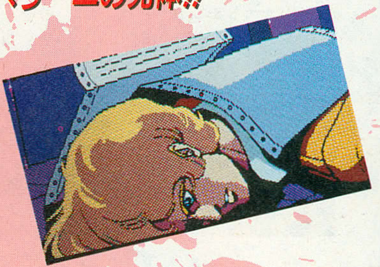


器材室

ケーブルやロッカーのパネルが見えるこの部屋では，とりあえずは何もすることはない。でも，あくまでも「とりあえずは」だからそこんとこヨロシク。



プリンター用紙にまみれたベリーニの死体!!



情報工学につうじたベリーニにとって，コンピュータ室が永遠の墓場。そしてプリンター用紙が死装束(しにしょうぞく)だとでも言いたげなこのシーン。もはや速雄には一片の言葉もない。が，ベリーニだってむざむざと殺されたわけじゃない。のちに，この部屋に調査にくる人のために，タイヘンな情報を命がけで残していってくれたのだ。とにかくコンソールを見るべし。



◀バルカスが奇妙な生物におそわれている一連のシーン。記録レコーダーに収録されている。

ベリーニのメッセージより

今，このメッセージを見ているキミはだれかな。どちらにしろ私は生きていないだろう。

昨日，我々はハレーの尾のガスを採取した。バルカスはその一部をフラスコに入れ，資料室で調査をしていた。私が今日，資料室の記録レコーダーを調べていると，バルカスが小さな生物におそわれるところが写っていた。

ヤツはバルカスの首筋に飛びついて変身した。コンピューターで調べてみたが，まったく未知の生物ということだ。自由に形を変えられるらしい。

今，入口からゼリーのようなものが侵入してきた。ヤツだ……！　しだいに何かの形をとってきている。一緒にいたエリーヌは先に逃がした。私はここにある武器で闘ってみるつもりだ……ヤツに気をつけろ……。

2階

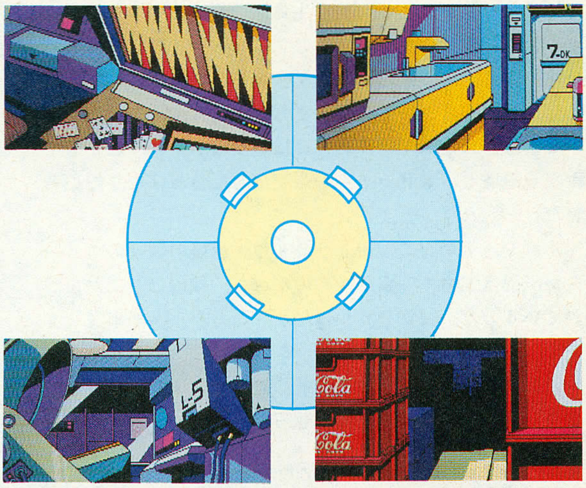
……う～ん，このフロアについては，なんて書いたらいいんだろう？　注意しなきゃならないようなこともないし，フラグを立てまくったあとでないと，特別やることもないし…。まあ，解説しとかなくちゃいけないのは，娯楽室で「調べる　バックギャモン」と入力したときの速雄の返事──「すぎやまさんがうまいんだ」についてぐらいかな。この「すぎやまさん」というのは，言わずとしれた，このゲームの音楽担当でもあり『ドラクエ』シリーズの音楽担当でもあるすぎやまこういちさんのこと。すぎやまさんは音楽畑で活躍している以外にも，日本バックギャモン協会でかなり重要な役職についているそうなんだ。それとすぎやまさんについては，もうひとつビッグな㊙ニュース‼ ボクらベーマガ・ライターズがよくゲームの基板を買いにいく店で，すぎやまさんはヘッドオンとディープスキャンの切り替え式テーブル台を買っていったそうなのだ。こりゃあビックリ！　すぎやまさんもオールド・ゲームのファンなのかな？

娯楽室

バックギャモンにオセロにトランプまであって，どうして麻雀がないの？　答えはカンタン，麻雀ができそうな速雄と朱花（日本人と中国人）が『コメット』に搭乗してないからなのだ。

キッチン

レンジに水道，ポットと，ヒジョーに一般的なキッチン。宇宙食というとボクはすぐゲータレードの容器を想像しちゃうんだけど，いや～，時代は変わったんですね。



医務室

ほとんどオートメーション化されていて，シロウトでもラクに利用できちゃうらしい。とはいえ，いくら科学が進んだからって，やはり死んだバルカスやカーゾンを生き返らせるのは無理というもの……。

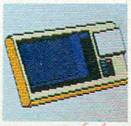
食料庫

コーラの箱の影で，ゴトッと音がしたのをＦＯＪＹが確認した。だけど，いろいろとフラグを立てたあとじゃないと，その原因はわからない。あせらない，あせらない。

1階

この階では，キャプテン・ハイラーのＩＣカードと生体活動センサーという二つの超重要アイテムを入手することになる。どちらもコメットをクリアするのに100％必要なので，見落とさないようにすること。

さて，『コメット』に異常をきたした最大の元凶と考えられるコックピットに入ってみると，そこにはキャプテン・ハイラーの死体が‼　蒼白い画面と暗～いＢＧＭがミョーにマッチングして，コワイ，コワイ！　だが，若者よ，恐がってばかりいてはいけない。現実を直視せねば道は開けませぬぞ。



▶コレが噂の生体活動センサー。機内に活動している者がいると，ディスプレイに表示して教えてくれる。ただし，眠っていたり気を失なっていたりする者には反応しないとか。

大きなヒントを残して死んだハイラー‼





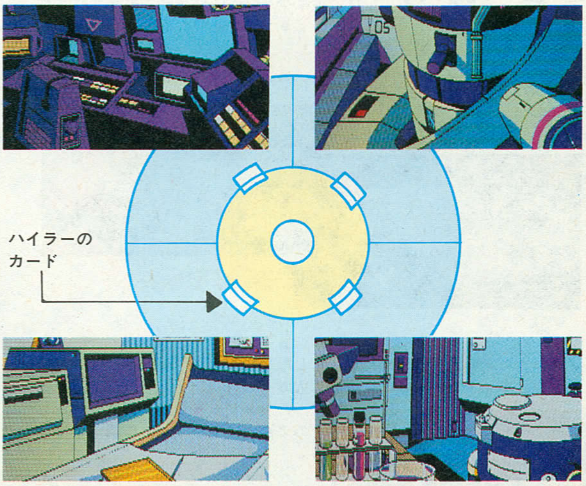
コックピットのイスの横に倒れているハイラーは，まだかすかに息がある。すぐに「話しかける」してみよう。「速雄か……この機の中に異常生命体がいる……俺はもうだめだ……生存者を連れて逃げろ……」──さらにそのあとに，異常生命体の弱点についての重要なヒントを教えてくれるんだ。それにしても，生存者といったって……エリーヌは無事なんだろうか？

コックピット

ここでは，倒れているハイラーと出会うほかに，紙きれとＩＣカードなんていうアイテムも見つかる。ハイラーのヒントはタイミングを逸すると聞けなくなっちゃうので注意！

観測室

この部屋にある望遠鏡で，ハレーの核を観測していたにちがいない。まさか望遠鏡から異常生命体が侵入してきたなんてことはないだろうけど……。



キャプテンの個室

コンピュータは故障しているので，タダの箱。むしろ手前のロッカーのほうに注目してみよう。どうやって開けるのかは，もうわかるよね。

実験室

超高速型遠心器にガス分析器──こんなものを扱えるのは，カーゾンぐらいじゃないんだろうか。ハレーの尾の成分をここで調べていたんだろうというのがＦＯＪＹの推測。

『コメット』から脱出せよ!!

『コメット』の機能が停止した理由はわかった。『コメット』がハレーに接近し，尾の成分を採取していた際に，その尾の中に生息していた異常生命体の侵入までも許してしまい，このような惨劇(さんげき)を起こしてしまったのだ。

ということは，まだその異常生命体はこの『コメット』内のどこかに潜んでいるはず。まちがえても速雄はそいつを『ころな』に連れて帰るわけにはいかない。どうにかしてヤツを隔離(かくり)し，『コメット』から脱出しなければならないわけだ。

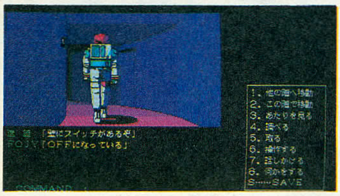
それと，大切なことがもうひとつ。速雄の彼女のエリーヌが，異常生命体の襲撃からのがれて，機内のどこかに隠れているのだ。彼女を見つけだし，『ころな』へ無事送ってやらなければならない。

未知の生物であるだけに，敵の能力は把握(はあく)しきれないところがある。気をつけて行動しろ!!



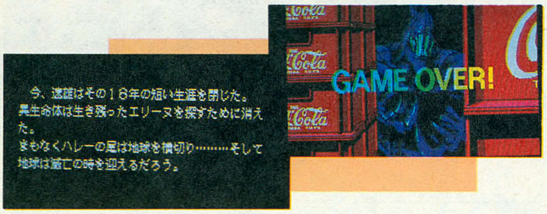


まずは異常生命体の動きを調べるために，生体活動センサーの発信機のスイッチを入れてまわらなくちゃいけない。ところが，めんどうなことにスイッチは各階の壁に設置されているから，再び全フロアを歩かなければならないのだ。

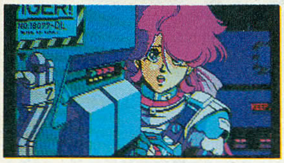




さっきは何もなかった2階の食料庫にヒョイと寄り道してみると，天井から異常生命体が出現!!コイツがバルカスやベリーニを殺したヤツにまちがいないんだろうけど，バルカスを襲ったヤツとはちょっと形が違うような気がする……。あやまった武器を使うと自分が死ぬ可能性があるので要注意。

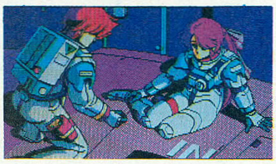


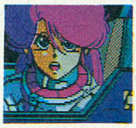
命からがら異常生命体から逃げだしたあとに，3階のある部屋で「だれかいるかい？」と叫ぶと，いとしのガールフレンド，エリーヌが見つかった。エリーヌは，『コメット』内での恐怖の体験をつぶさに語ってくれる。



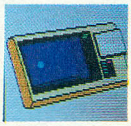
「未知の生物が襲ってきたの。私とベリーニがコンピュータ室にいるとき，ドアのすきまからゼリー状になって現われたわ。彼は私を逃がそうとして，殺されてしまったわ。私こわくて必死にここまで逃げてきて気を失なっていたの。」

——なるほど，エリーヌは気を失なっていたから生体活動センサーに反応しなかったのか。それはいいとして，今までの話・データを総合すると，どうやらモンスター（速雄はこの場面から異常生命体のことをモンスターと呼んでいるので，それにしたがう）は人間を襲うたびに形状が進化していくようだ。こうも恐しいヤツだと，もはや頼みは生命体動センサーだけ。モンスターに接近しないように気をつけるしかない。

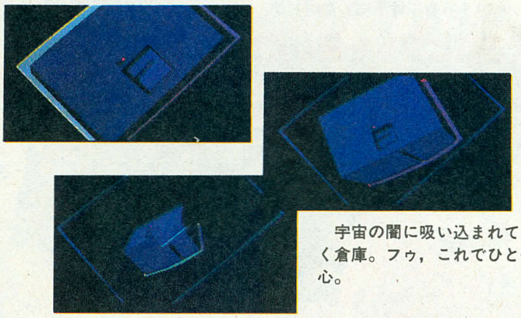




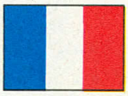
とりあえずはエリーヌを先に『ころな』へ帰してやることにした。やっぱり彼女を危険なことに巻き込むわけにはいかない——よっ，男だねえ，速雄クン！　ところで，エリーヌが別れぎわに言った「レ……を持ってきて」とは何のことだろ？



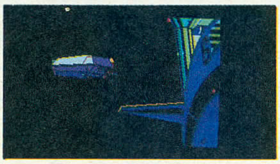
ヤヤッ，生体活動センサーが反応しはじめたぞ！　モンスターがいるのは5階の倉庫——待てよ，あそこはたしか××することができたはず。6階の操作パネルをチョチョイといじくりまわして，モンスターちゃん，はいちゃらばい！



宇宙の闇に吸い込まれていく倉庫。フゥ，これでひと安心。



唐突ですが，コレがフランスの国旗です。ゲームをプレイしているキミには，この意味がわかるよね。

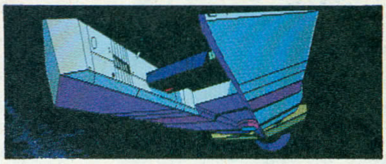
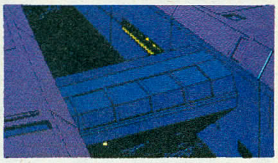


そして，速雄も無事『コメット』から脱出!!　この場面にはアニメ処理がほどこされているので，たんのうしてちょーだい！

CHAPTER 4

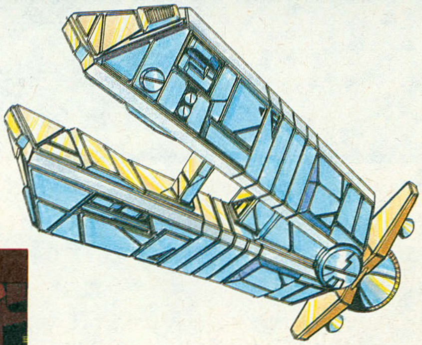
CORONA

ころな～機内に侵入したモンスター

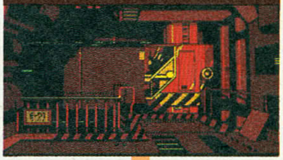
モンスターを隔離して，必死の思いで速雄は『ころな』に帰還した。恐しい目に会ったけどこれでひとまずは安心，と思いきや……。さあ，ここからゲームは一気に佳境に入っていく。チラチラと見え隠れするモンスターの姿が，とってもコワイのだ

なお，２号機『ころな』は１号機コメットとちがって，平面的双胴構造になっている。部屋の構成もライト・レフト各サイドに３室ずつと，非常に単純だ。コメットよりも飛行可能期間が短いということで簡素化？　されているのだろう。とは言え，やることはコメットよりも多かったりするから，ナメてかかっちゃいけないゾ。ペロリ。



ころなの船内構造

機関室の下の階



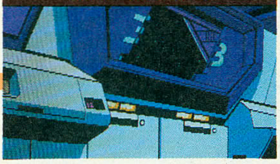
配管やコンソールＢＯＸなど，調べるものがたくさんある。あとで大切なアイテムを見つけることができるのだ。

コックピット(6号室)



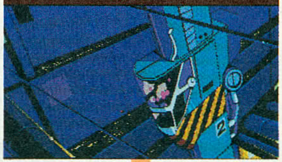
ここにある通信盤を見て，速雄がつぶやいた。「これは操作が楽だからボクでも使えるぞ」─じつはこれも伏線のひとつだったりするわけだ。

観測室(3号室)



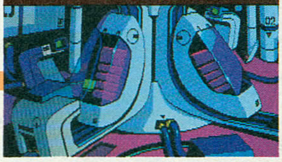
ストーリーが進んでいくと，この部屋である２人の人物と会話をすることになる。それまではとくにやることなし。

機関室



冷房用のスイッチが何者かの手によって壊されている。オマケにパイプの配管も傷だらけ──ますます謎は深まるばかりだ。

カプセル室(2号室)



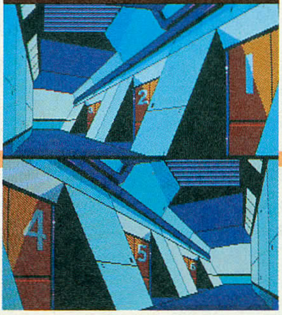
気密・水密のコールド・スリープ用カプセルが４人分置いてある部屋。芳花さんのカプセルが少し開いていたり，配管が１本まがっていたりするのはナゼ？

ミーティング室(5号室)



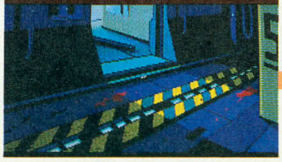
天井にコイの泳いでいる水槽があるとは，なかなかオシャレな設計。船内放送のコンソールには気をつけるように。

通路



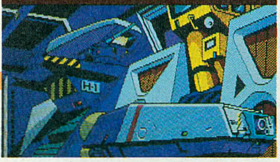
ただの通り道だからって，軽く見てはいけません。困ったときにはココを「調べる」──これにかぎる!!

倉庫(4号室)



壁にはひっかき傷，床にはハンバーガーのカラ容器…。いったいだれがこんなにハンバーガーを食べたんだろう？　もうバルカスはいないというのに…。

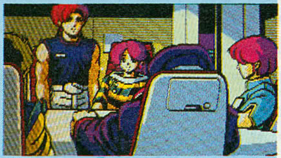
エアロック(1号室)



快速艇いなずまに注目。せっかく『コメット』から持ちだしてきた大事なアレが置きっぱなしになっているんだ。



芳花さん、あなたにベッドマナーを教わりたかった!!



『ころな』に帰還するやいなや，速雄はさっそく緊急ミーティングの席で，コメット内に起こっていた異常事態の報告をした。そのおそるべき内容に一同は驚愕したものの，速雄とエリーヌが無事に戻ってきたということで，ひとまずはホッとした安堵の空気がミーティング・ルーム内に流れた。しかし，それもつかの間——非常ベルのかん高い音が，平和な空気を切りさくかのように鳴り響いたのだ。

速雄「……キャプテン，以上で報告を終わります」

ミラコフ「わかった。こうなったら予定を変更して，ＪＥＳＵＳに戻ることにしよう。必要な連絡は私がとる」

ＦＯＪＹ「速雄，きみにしてはうまい報告だったね」

速雄「おまえにお世辞を言われてもうれしくない。それにここ２号機『ころな』は自分の家のようなものだ。おまえにあれこれ教えてもらわなくてもいい。しばらく黙っていろ」

ＦＯＪＹ「ほお～，ではしばらく黙ってキミのお手なみを見せてもらおう」

朱芳花「みなさん，キャプテンとＪＥＳＵＳとの連絡が終わったようよ。ちょっとお茶にしましょう。ケーキでも持ってくるわ」

カーゾン「速雄たち命がけの脱出だったからやむを得ないけど，モンスターの体のほんの一部でもほしかったなー。ボクの宇宙生物研究のために」

ミラコフ「速雄の代わりにおまえが行っていたら，モンスターをつかまえるまで戻ってこなかったろう」

カーゾン「そりゃそうです。絶好のチャンスだから，自分の命より学問的好奇心優先です」

ミラコフ「カーゾンは学者らしくもなく，行動的ですばやいからね」

（ここで非常ベルが機内に鳴り響く）

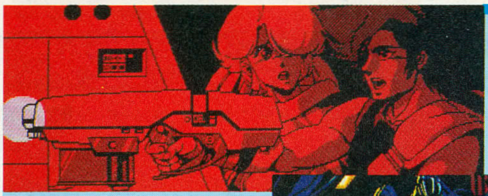
エリーヌ「あの音は？」

速雄「非常ベルだ」

ミラコフ「みんな，私につづけ」

なんと，宇宙に放りだしたはずのモンスターが，『ころな』の中に出現したのだ！　しかも，ケーキを取りにいくために席を立った芳花さんがヤツに襲われ，おびただしい量の流血で床を染めている。もはやモタモタしている暇はない！



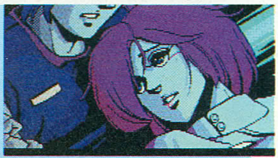




速雄はコメットから持ってきた例の銃を，モンスターにむけてぶっぱなした。一瞬ひるむモンスター——このスキにヤツをこの部屋に閉じ込めて退却するしかなさそうだ。

退却するときは忘れずに「芳花を抱いて」いこう，ここで「ひとりで先に」なんてコマンドを選ぶと，カーゾンに「銀河戦士候補生ともあろうものが，その態度はなんだ！」と怒られちゃうゾ。





みんなの願いもむなしく，芳花さんは速雄の腕の中で静かに息をひきとっていく。今際のきわのひとことが，どうにもやるせなくて涙を誘う。芳花さ～ん，どこかのマンガみたいに生き返ってくださいよ～～!!

エリーヌ「芳花さんの意識がもどったようよ」

朱芳花「あれはきっと……コメットに現れたモンスターよ……ハリのような器官があった……それが伸びてきて，私の後頭部につきささり……脳細胞を吸い取ったの……そのとき分秘する一種の麻酔液が，人には強すぎて……死んでしまう……バルカスたちの死因もそれで説明できるわ」

速雄「まずい，顔色がますます悪くなっていく」

朱芳花「エリーヌは……いい子よ……大切にしなさい」

速雄「しっかりしてください」

朱芳花「私は医者よ，わかるわ……もうだめ……」

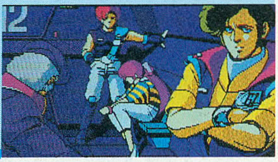
速雄「死なないで」

朱芳花「さよなら……あなたにベッドマナーを教えてから死にたかったわ」



永遠の生物学者カーゾンよ，安らかに眠れ！

一時的にではあるが，モンスターの魔の手からなんとか逃げだすことができた。だが，いつまでも逃げおおせていられるとは思えない。守るより攻めろ，速雄たち生き残った４人は，例の銃を手に反撃に転ずるのだが……。



エリーヌ「芳花さんの宇宙葬が終わりました」

ミラコフ「ところで，速雄が宇宙に放りだしたはずのモンスターが，なぜここに現れたのだろう？」

カーゾン「ミミズの体を二つにちょんぎると，それぞれが完全な体に再生する。やつもたぶんその機能を持ってるんだろう」

速雄「というと？」

カーゾン「快速艇シリウスか『いなづま』か，どちらかにヤツの体の一部が潜んでいて，エリーヌか速雄といっしょにやってきたとしか考えられない」

速雄「でも快速艇はエアロックにある。倉庫までどうやって移動したか……」

カーゾン「ヤツの変身を見たろう。ヤツはドロドロの液状にもなれるんじゃないか」

エリーヌ「それならほんのわずかの隙間からでも侵入してくるわね」

カーゾン「いずれにせよ，××銃以外の武器はヤブヘビになるようだ。しかし，速雄がコメットから持ってきたのを含めて２丁か」

ミラコフ「よし，二人ずつ二手に分かれ，××銃を１丁ずつ持ってなんとかしよう。速雄，キミはだれと組む？」

だれと組むかによって，ちょっぴり話が変わる!!

エリーヌ

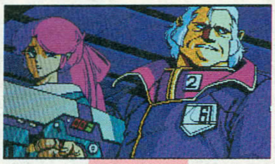
エリーヌとコンビを組むのが，やっぱり正道。自分の彼女と一緒にいるとそりゃあヤル気がちがうもんね。



速雄とエリーヌが観測室にくると，残りの２人が他の部屋を探索しているのが見える。ま，男２人でがんばってくださいな。

カーゾン

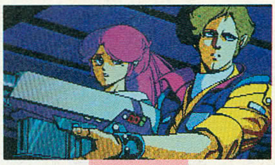
生物学者のカーゾンと組むのも，なにかと便利かもしれない。でも，ミラコフのおっさん，ちゃんとエリーヌを守ってくれるかなあ。



エリーヌ以外とコンビを組んでいるときでも，ちゃんと他の２人が見えるように設計されている。コレに気づいたときはビックリしたなあ，もう。

ミラコフ

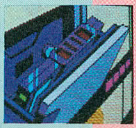
ミラコフと組むのは，明らかにミス・チョイス。だって，速雄とミラコフは戦士の訓練を受けているけど，カーゾンとエリーヌは学者なんだもの。



ホラね，エリーヌとカーゾンだって，このとおり。でもよーく見ると，うまく人物パーツを組み合わせて画面を構成しているのがわかる。

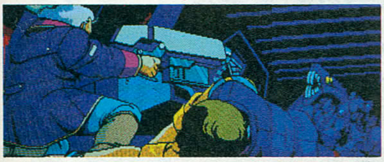
共通部分

しばらく探索をつづけていると，何の前ぶれもなく船内放送が流れだした。おかしいぞ，たしかスイッチはキャプテンが切ったはずなのに……。オマケに，カセット・デッキの中に入っているエリーヌのテープは，なぜか傷だらけ。いったい，コレは？

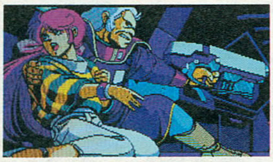


船内をしっかりと歩き回って，フラグをビシバシ立てると，トランシーバーによる連絡が入る。「こちらミラコフ（もしくはカーゾン），速雄，こっちにでたぞ。援助にきてくれ……ウワー!!」にゃろめ，モンスターが現れたのだ！

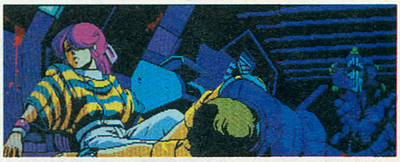




大急ぎでかけつけると，すでにカーゾンがやられていた。つぎはミラコフの番かと思った瞬間，モンスターは背を向けて逃げだす――なぜなんだろう？　どーしてなんだろう？



カーゾンと組んだ場合は，ミラコフもエリーヌもちゃんと生きている。だけど，もう１度相手をかえて船内探索をやり直すことになるのだ。つまり，カーゾンが死ぬまで何度でもやらされるってわけ。悲惨。



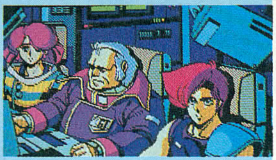
ミラコフと組んだときには，カーゾンが命をはってエリーヌを守ってくれる。この場面のメイン・スクリーンをズラしていくというＡＶＧ史上初のテクニックにも感動してくれ。



さらばミラコフ あなたの勇気は忘れない!!



カーゾンは死んだ。これで『ころな』内に残っているのは速雄，エリーヌ，ミラコフの３人になってしまった。モンスターに対する恐怖感がますます募ってくる。ヤツは細胞の中のＤＮＡ（遺伝情報）を吸い取って殺した人間の記憶・知識・形状を自分の物にしていくらしい。すなわち，人類が何億年もかけて達成した進化をヤツは一瞬のうちに実現してしまうのだ。すると，芳花さんのＤＮＡを得たモンスターが，速雄に「べべべべ，ベッドマナー…」などと言いながら迫ってくることもあるのだろうか？（想像しただけでも気持ちワルイ）冗談はさて置いて，カーゾンの死に際に，モンスターの弱点とも思えるものがチラリと見えたような気がする。なぜモンスターはあの状況で逃げだしたのか？――ポイントはその一点。ナニがどう変化したのか，もう一度よーく思いだしてみよう。



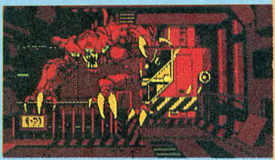
ＪＥＳＵＳと連絡をとらなくちゃいけないのでしばらくの間，速雄たち３人はコックピットにいることにした。コックピットのドアはけっこう頑丈なものの，決して油断はできない。そう，モンスターは体をドロドロのゼリー状に変えて，ほんのわずかなすき間からも侵入することができるからだ。



というわけで速雄は，カーゾンが生前に使っていたセラミック・テープを探しにでかけた。テープでドアのすき間をビシッとふさいでしまえば，まずは安全ってわけだ。しかし，かんじんのセラミック・テープがなかなか見つからない。ヒントは機関室の下の階！



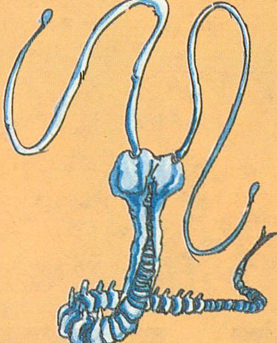
セラミック・テープを探している途中，こんなものも見つかる。コレは，さっきまで船内放送でかかっていたエリーヌのテープ。だれがこんなにバラバラに壊したんだろう？



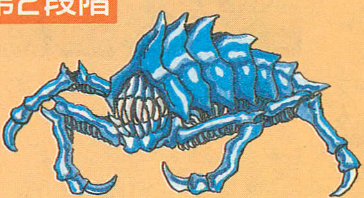
セラミック・テープを見つけたその刹那，モンスターが速雄に襲いかかってきた!! まさかこんなところで対決するわけにはいかない。ここはＦＯＪＹのアドバイスどおり，リフトを使って活路を見いだせ！

これがモンスターの進化系体だ！

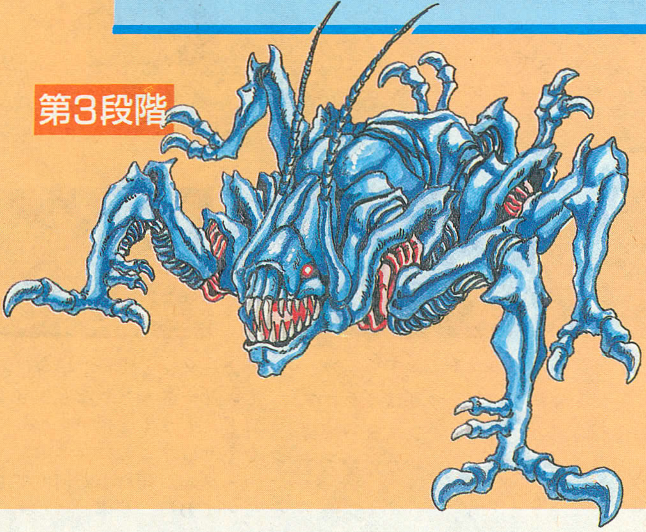
第１段階



第２段階



第３段階



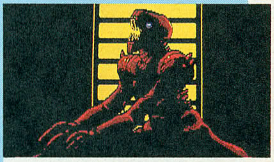
モンスターからなんとか逃げのびた速雄は，さっそくコックピットのドアのすき間をテープでふさいだ。そして，今後の方針（ゲーム中の文字は「方進」と誤植されてたね）を話し合っていると──テープのはりが甘かったのか，なんとモンスターがドロドロと侵入してきたのだ！　Danger, Danger!!



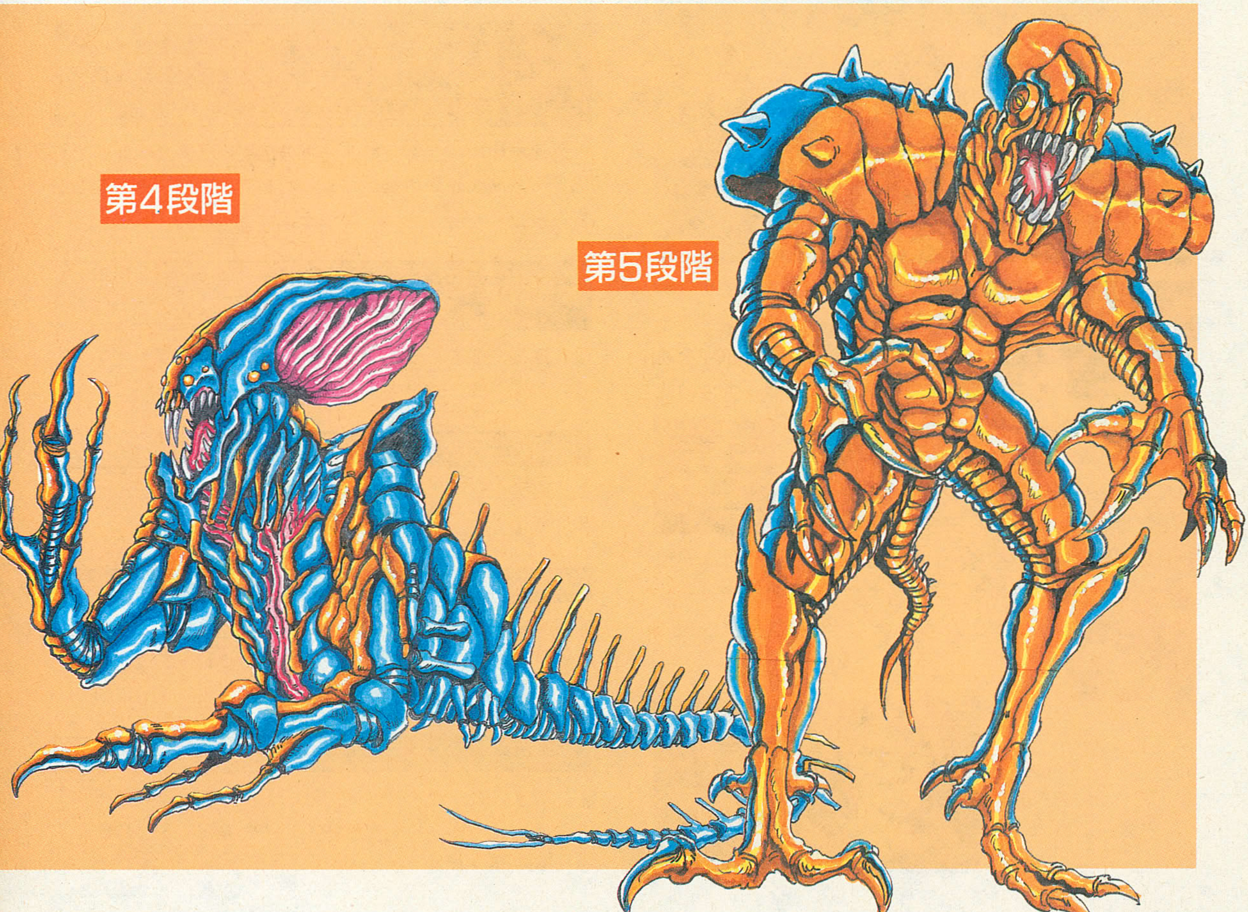


ついにモンスターがその全身を現した！　すでに何回も変身をとげているので，だいぶ姿形も変わっている。速雄たちがいろいろと試行錯誤をくり返すうちに，モンスターは逃げようとする最後のひとりに襲いかかってくるということがわかった。それを知ったミラコフは，速雄とエリーヌを部屋の外へ突きとばし，コックピットのドアを閉めてしまう……。





ミラコフの悲鳴が船内に響きわたる。キャプテンは速雄とエリーヌを救うために自ら犠牲になったのだ。キャプテンのＤＮＡを吸い取って，またもモンスターは変身していく。



CHAPTER 5

FINAL BATTLE

ファイナル・バトル～人類の命運を賭けて

シーンと静まりかえった船内。生き残っているのは，速雄とエリーヌのただ二人だけ。バルカスが，ベリーニが，ハイラーが，そして芳花が，カーゾンが，ミラコフが，つぎつぎとモンスターの毒牙にかかり，この世を去っていった。

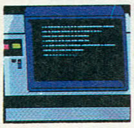
しかし，胸を痛めている暇などこれっぽっちもない。人類をきたるべきハレー接近時のモンスター襲来から救うため，是が非でもここでヤツの弱点を探しだし，倒さなければならないのだ。何十億という人類の命運が，速雄とエリーヌの双肩にかかっている。さあ，キミはモンスターをミゴト倒すことができるか!?



速雄とエリーヌは２号室のコールド・スリープ用カプセルに逃げこんだ。亡きミラコフのアドバイスどおり，カプセルは完全な気密・水密になっているから，モンスターのヤツもそう簡単には襲ってこない。

しかし，そんな安心もつかの間，モンスターからカプセル内に恐しい通信が入ってくる。このまま『ころな』ごとＪＥＳＵＳに乗り込み，ひいては地球を征服するとまで言うのだ。

ここではその通信を逆手にとって，モンスターを最終決戦の場へとおびきださなければならない。だが，モンスターの知能もかなり成長している。ひと筋縄じゃいかないぞ！



なんとかモンスターをおびきだす手はずがととのったら,「思い出す」コマンドで今まで起こった事柄からいろいろと推理を進めていくことになる。ここでは，九つの問題にズバリ正解しないと，先へ進むことができないんだ（なんだか学校のテストみたいだね)。とは言え，ここまでの展開をキチンと記憶している人にとっては，そんなに難しい問題じゃないハズ。まちがえてもやり直すことができるので，アセらずにじっくりとチャレンジしよう！







問題１　モンスターが人間を襲う目的は？

１．骨　２．皮　３．肉　４．カミの毛　５．神経　６．血液　７．ＤＮＡ

問題２　モンスターに襲われたことがないのはダレ？

１．速雄　２．エリーヌ　３．カーゾン　４．ミラコフ　５．芳花　６．ハイラー　７．バルカス　８．ベリーニ　９．みな襲われた

問題３　モンスターは何回変身した？

１．１回　２．２回　３．３回　４．４回　５．５回　６．６回　７．７回　８．８回　９．９回

問題４　モンスターにわずかながらでも効果のあった武器は？

１．素手　２ナイフ　３．鉄パイプ　４．ピストル　５．冷線銃　６．レーザー銃　７．火炎銃　８．ＦＯＪＹ　９．レーザーロン

問題５　モンスターがゼリー状になって観測室から消えたとき，その理由となるような特別なことがあったか？

１．速雄の出現　２．エリーヌの出現　３．ミラコフの負傷　４．××銃が切れた　５．曲が変わった　６．照明が変わった

問題６　船内放送で流れていたエリーヌのカセットを途中でとめたのはダレ？

１．速雄　２エリーヌ　３．カーゾン　４．ミラコフ　５．芳花　６．モンスター　７．ＦＯＪＹ

問題７　そのカセットを壊したのはダレ？

１．速雄　２エリーヌ　３．カーゾン　４．ミラコフ　５．芳花　６．モンスター　７．ＦＯＪＹ

問題８　モンスターがいちばん弱いのは何？

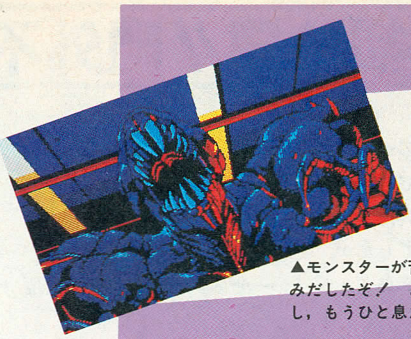
１．エリーヌの色気　２．低温　３．高圧　４．ある波長の光　５．あるメロディ　６．あるニオイ　７．地球のウィルス

問題９　結論として何を使って戦う？

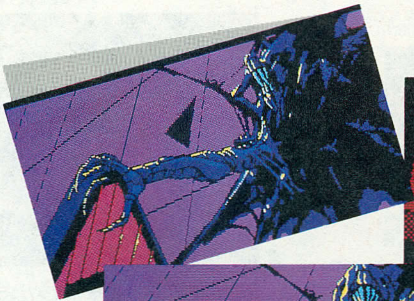
１．素手　２．ナイフ　３．鉄パイプ　４．ピストル　５　５．冷線銃　６．レーザー銃　７．火炎銃　８．ＦＯＪＹ　９．レーザーロン

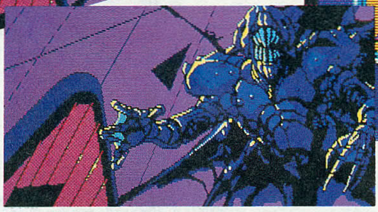
モンスター，おまえはもう死んでいる!!

ついにモンスターが目の前に現れた!! オドロオドロしいアニメ処理もくわわっていて，とってもブキミ。だけど，速雄クンはもう迷いません。さっき推理したとおり，例の道具を使ってヤツを倒しちゃえばいいのだ。どーしてもうまくその道具が使えないという人は，ひとつ入力するごとにスペースキーを押してごらんなさい！ キミの入力が正しいかどうか，ちゃんと判定してくれるのダヨ。

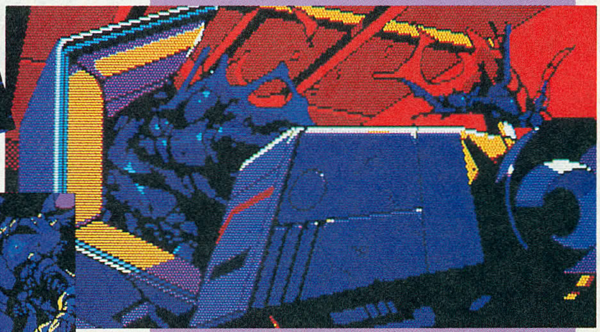


▲モンスターが苦しみだしたぞ！ よーし，もうひと息だ!!





▶壁をぶちやぶって現れたモンスター!! これ以上進化させてたまるか！



▲とうとうモンスターは砕け散っていく。速雄とエリーヌの愛と勇気の勝利だ!!

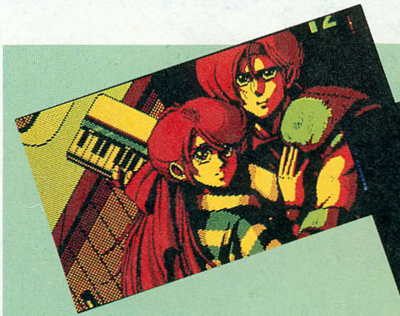
FAREWELL！6人の勇士たち！

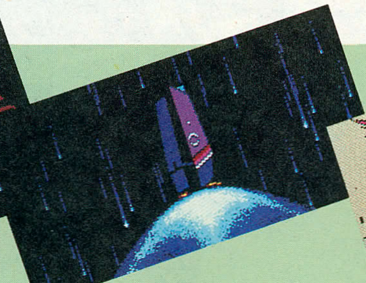
そして，宇宙に再び静寂が戻ってきた。

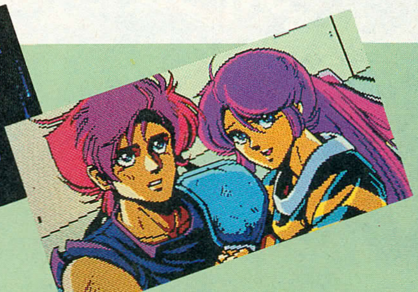
星たちの輝きは元のままだったし，観測室の超高性能望遠鏡をのぞいてみても，地球もハレー彗星も以前とまったく変わらない様相を呈していた。

いや，しかしひとつだけ，モンスターとの激しい戦いを経て変わってしまったことがあった。それは，ＪＥＳＵＳの乗組員が，速雄とエリーヌの２人だけになってしまったということ……。

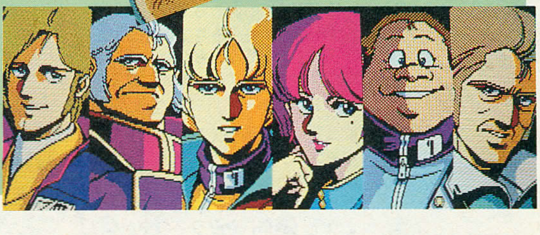
——発売してすでに１年以上たつソフトではあるけど，このゲームのエンディングには，いまだにそれ以上のものをなかなか見ることができないほどの感動が待っているということをボクが保証しておこう。もしも感動できなかったという人がいるなら，ボクに文句を言ってきてもらってもかまいませんヨ！







▲映画顔負けの演出もあれば，ブラック的な要素もある。ＦＯＪＹというネーミングの理由も大笑いできるヨ。

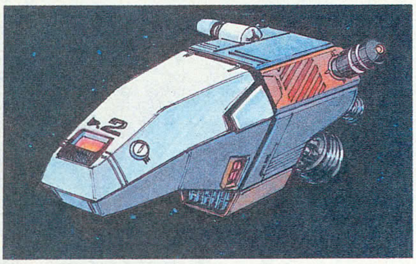


▶６人の勇士の意識が速雄とエリーヌに別れを告げるシーン。とにかく感動なのだ。

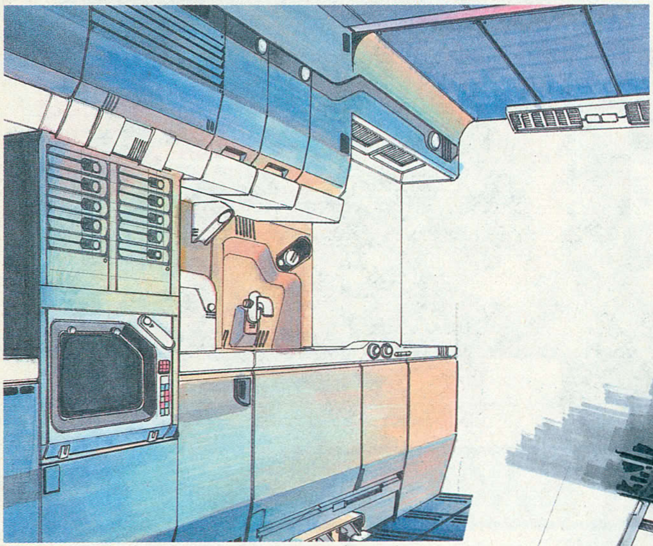
本邦初公開!! 門外不出のジーザス原画集

Drawn by SHINTARO MAJIMA

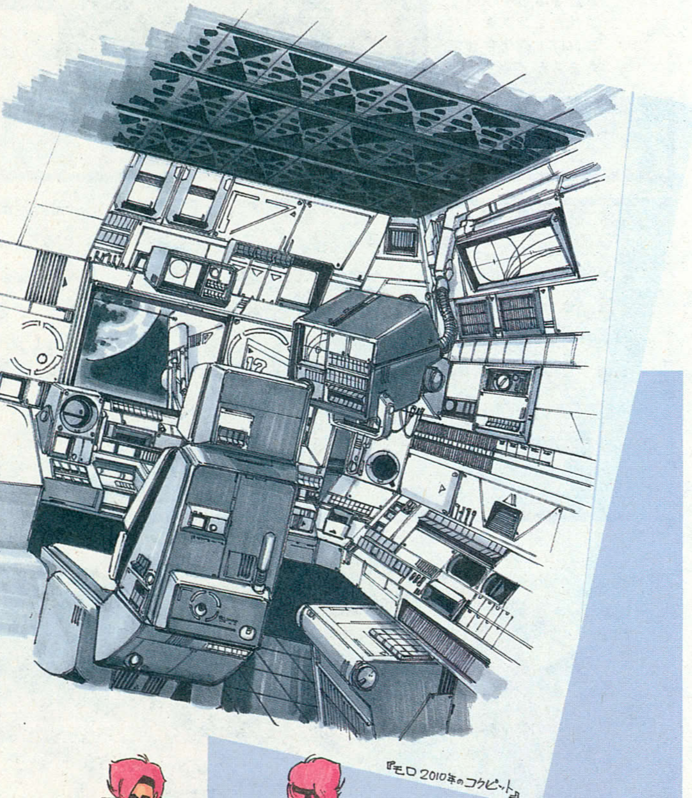
インタビューのページで「自分の描いたグラフィックが見開きグラビアでドバーッと載ったらうれしい」と夢を語ってくださった真島さん！　そのものズバリを実現することはできませんでしたが，見てください，この見開きを!! どれもこれも，真島さんが『ジーザス』のために書いた原画・原画・原画！　なかなか壮観な眺めじゃありませんか。ジーザス・ファンの人たちも，きっと喜んでくれることでしょう。真島さん，次回作でもぜひ気合いの入ったグラフィックを一発ブチかましてやってくださいネ!!

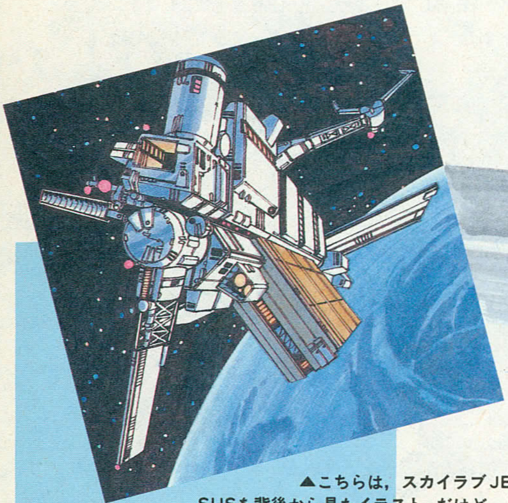


▲これはたぶん，速雄が使った快速艇シリウスだと思う。でも，ひょっとしたら，エリーヌが乗った快速艇いなづまかもしれない。窓から顔をだしてくれれば一発で判別できるんだろうけど——

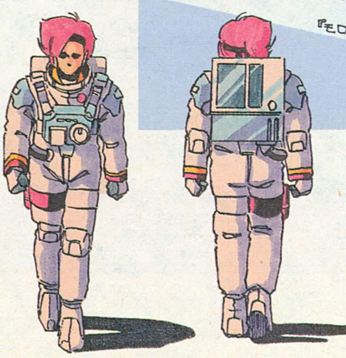


▲描きかけで終わったキッチンの画面。実際のゲームの画面とくらべてみると，かなり広い範囲を描いているのに気づく。換気システムや，ペダルを踏んで使う水道etc.など芸も細かい。



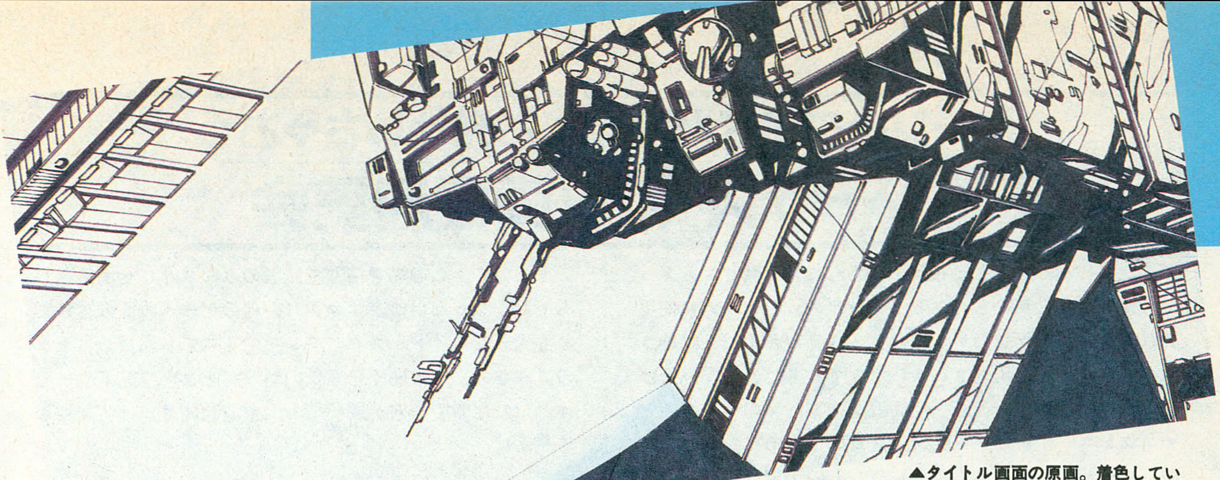


▲こちらは，スカイラブJE-SUSを背後から見たイラスト。だけど，このイラストを載せるにあたって，ひとつ困ったことが生じた。どちらを上にして見たらいいのか，イマイチわからないのだ。たぶんここに載せたむきであってると思うんだけど…(自信ナシ)。

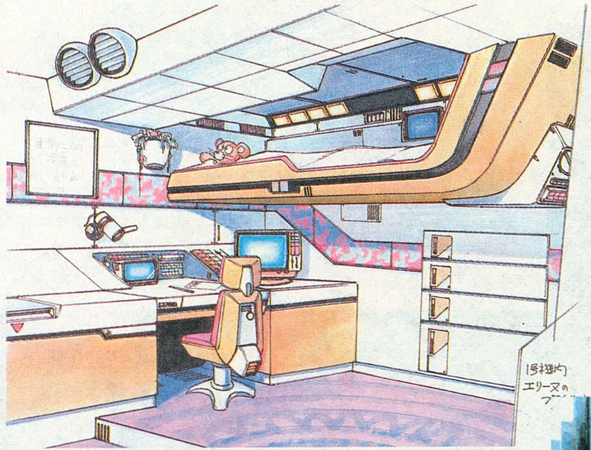


▶コメット内を歩く速雄の前・後図。「プレッシャースーツ」というネーミングがされているとは初耳。ところで，コメット内を歩き回っているとき，ヘルメットはどこに置いてあるんでしょう？（当然，シリウスの中かな？）

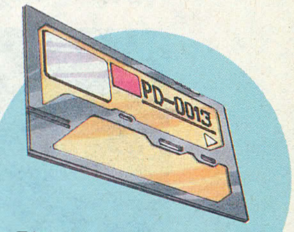
▲「もろ映画『2010年』のコックピット」と右下スミに書いてあるけど，とにかく描き込みがスゴイ！　こんなのとても88のCGじゃ表現できないだろうってところまで，細部にわたってしっかりと描いてあるのだ。



▲タイトル画面の原画。着色していないことからも，この画面をスキャナーで取りこんで，コンピュータの画面上で手直ししたことがわかる。スカイラブJESUSのメカニカルさがミゴトに表現されてるネ。



▶さっすがにキレイなエリーヌの個室。天井のそばにあるベッドには、どうやって上がるんでしょう？ ①けんすいをして上がる②イスを使って上がる③机の上から上がる――んなワケないってば！



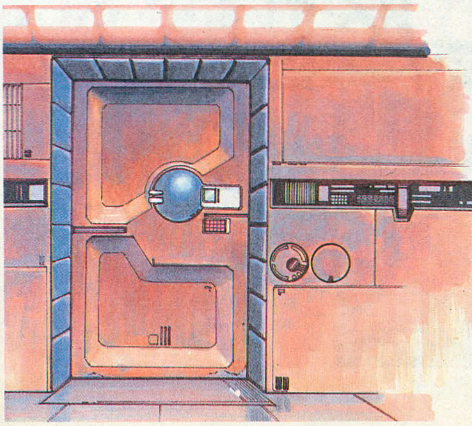
▶遠雄がゲームの最初にナハス・アリから授かるICカード。各個人のプライベート・ルームやコンピュータ類のマスター・キーの役目を果たすけど，本人以外の人でも使えちゃうのが欠点!? だれだい，芳花とエリーヌのICカードが欲しいなんて思ってるのは!!



▶これまた力作の資料室。壁のドロドロとした模様がなんとも気色ヨイ。将来，全画面がこれぐらい気合いの入ったAVGなんていうのも発売されるかもしれないね。（作るのはタイヘンだろうけど）。



◀このゲームの最重要アイテムとも言えるレーザーロンのイラスト。こんなのがあったら欲しいよなあ。でも，なんとなく小学校の頃に音楽の授業で使ったピアニカを想像しちゃうのはボクだけ？



◀コメット内部の通路に面したドアのイラスト。カードのスロットがついていることからロックされたドアであることがわかる。ゲーム中のものとは色合いがちょっと違うね。



▲見てもあんまりおもしろくない，オープニングの1シーン。でも，いざ書くとなったら，なかなかこうはいかないと思うよ。

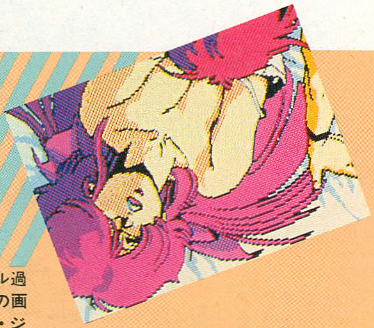
ドーンとワイドな写真でお見せしちゃおう

『ジーザス』ボツ画面展覧会

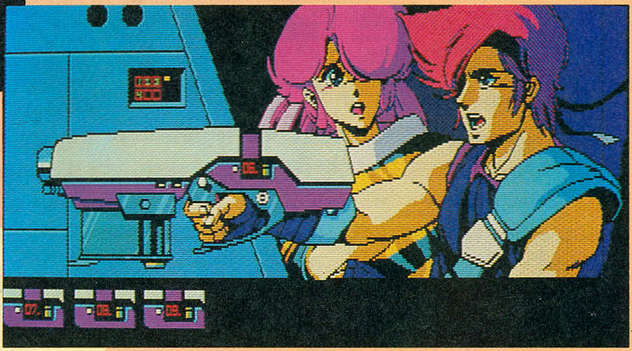
インタビューのときにＥＮＩＸさんにお邪魔して，とっても驚いたことがひとつある。『ジーザス』のゲームに使用されなかったボツ画面が１枚のディスクにキチンと収納されて，ちゃーんと用意されていたってことだ。そういえば以前にも同じＥＮＩＸで『軽井沢誘拐案内』のボツ画面ディスクをユーザーにプレゼントしたことがあったよね。この『ジーザス』ではとくにプレゼントの予定はないということなので，この場を借りて読者のみなさんに全面公開しちゃおうじゃないか。オマケに，他のゲーム画面の写真よりも大きなワイド・スクリーン・サイズでお届けしちゃうので，さあ，穴の開くほどこのページをよーく見てやってくれ（ただし万一穴が開いても，電波新聞社は一切関知しません）。

▼速雄がモンスターに襲われている「GAME OVER」のシーン。コメットの中で銃をまちがえて使ったときに見られる画面だったんだろうか。いや待てよ，ひょっとしたら，オープニングの変身モンスター・ゲームに使われる予定だったのかも…。

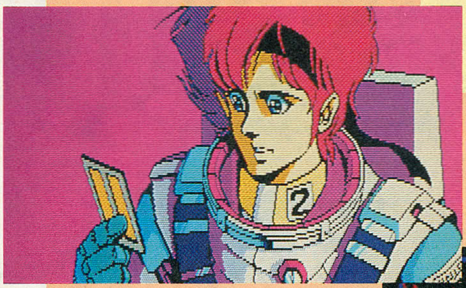




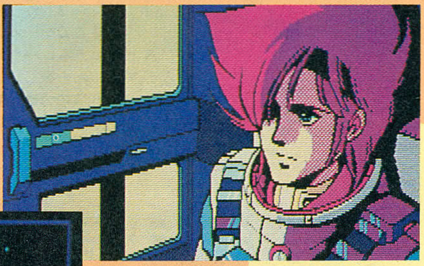
▶Oh,過激／ まさに純ワル過激粋美人ってカンジのこの画面は，最初のスカイラブ・ジーザス内での隠れ画面的存在だったそうなんだ。エリーヌを「抱きよせる」「キスする」したあとに，何度もエリーヌの部屋に出入りすると，この画面用のコマンドがくわわるはずだったとか。



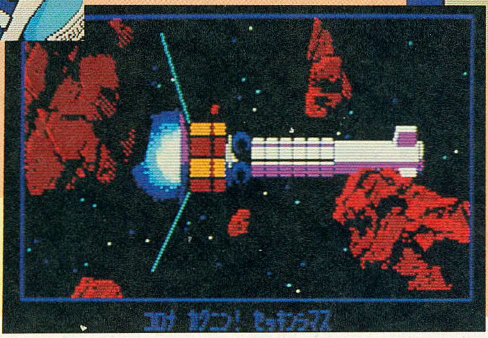
▶××銃を撃つときのワンシーンも，どこかが違う。そう，画面左下に表示されているカートリッジ――ホンモノにはこんなのなかった。プロト版では，カートリッジを持っている回数しか銃を撃てなかったというからキツそう。



◀速雄がＩＣカードを拾った１カット。いったい，だれのカードなんだろう？ 速雄の驚いたような視線から，自分の物じゃないってことはわかる。ま，バルカスやハイラーあたりのカードと考えるのが無難なところだろう。

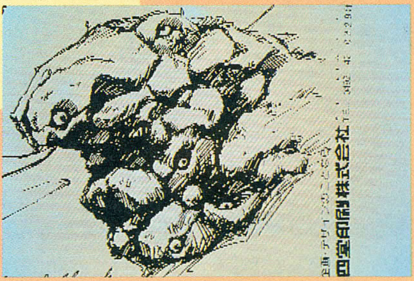


▲ベーマガで『ジーザス』を特集したときには，どうどうとゲーム画面として掲載されてしまった，じつに気マズイ１枚。コメットのエレベータを速雄が使っているシーンで，メイン画面の右上には，エレベータの通過階がデカデカと表示されていたりした。

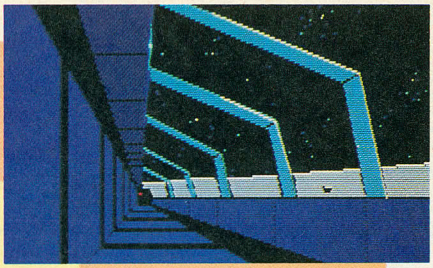


▶必死の思いでコメットから脱出して，ころなにもどるときに見れるはずだったグラフィック。もちろん，コレがころなの全体図なわけで，画面下に青い文字で（ちょっと見にくいかな）「ころな確認／ 接近します」というFOJYのメッセージも書いてある。

▼今回のショットガン（©フジテレビ）。紙に書いたモンスターの原画を単にスキャナーで取り込んだだけのものだ。だけど，原画を書いた紙にはじめから付いているどこかの印刷会社の名前までスキャニングされているのがイヤ？だね。



▶こうなの内部で使われるはずだったという噂の廊下のカット。そういえば，エンディングで速雄とエリーヌが立っているのが，こんなカンジのところだったような……。星々が見えるのがとってもロマンチック♡



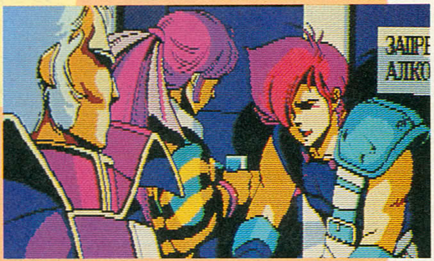


▲これはどう見ても，モンスターのボツ・グラフィックとしか思えない。二つならんでいるのがなんとも奇っ怪。２匹のまん中に入れば，モンスターはたちまちR-TYPE のビットに早変わりってか。

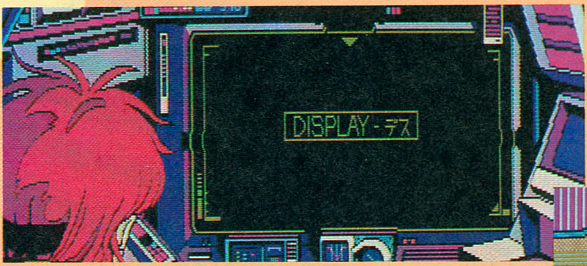


▲モンスターのボツ・グラフィックとおぼしきもの，その２。赤と青という配色に，ウルトラセブンのオープニングのバックをホーフツとさせるものがある。う〜，もう１度ウルトラマン・シリーズが見たくなってきちゃったョ〜。

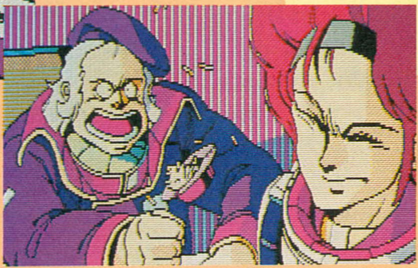
▶ころな内に残ったのは，速雄とエリーヌとミラコフの３人。そして，コクピットにモンスターを侵入させないために，速雄がセラミック・テープを取ってきた……という状況に入るはずだったグラフィック。これは発売のギリギリ直前でカットされた。

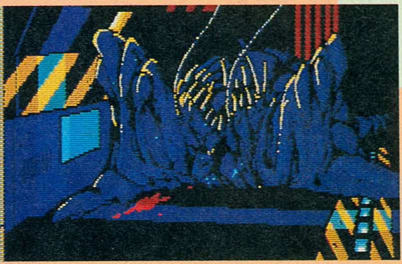


▶最初の予定では，速雄がコメットにむかうところで，３Dグラフィックによる隕石をよけていくタイプのゲームが入ることになっていたそうなんだ。これが，そのゲーム画面（ワクのみ）。くわしくは，インタビューのページを参照のこと。

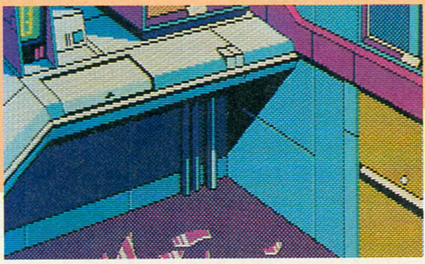


▼そのスペシャル・ゲームで失敗すると，速雄はころなにもどされて，ミラコフから大目玉をくらうことになっていた。クリアできるまで何度もチャレンジしなくちゃいけなかったそうだから，アクション・ゲームの苦手な人にはツラいゲームになってたかも。





◀実際のゲーム画面とはホントに微妙に違っているモンスターの出現シーン。モンスターのデザインにもけっこう苦労があったんだろうね。グラフィック担当の人のお仕事ってタイヘンそう。



◀製品版ではメッセージしか表示されなかった，「資料室に散らばっているガラスの破片」というのがコレだ。このグラフィックも最後の最後までねばったものの，容量の関係でしかたなくボツ。おいたわしや。

ENIX「ジーザス」開発チームに聞く

フリーのクリエイター集団がめざすものとは？

ボクがENIXに行くと緊張するワケ

日本中にソフトハウスは数あれど，その中で取材に行ったときに一番緊張するのが，ここENIX。と言っても，べつに担当さんがとってもコワイ人だからとか,建物の中を『ジーザス』にでてくるようなモンスターが徘徊しているからだとか，そんなおかしな理由によってじゃない（いずれもフィクションなので，信じないよーに！）。

読者のみなさんは，つぎのような状況で，どんな心理状態になるだろうか？——自分があるアイドル歌手にあこがれて芸能界入りしたら，運良くちょっと名が売れて，月刊『明星』の対談記事でそのアイドル歌手とご対面できることになった——おそらく，だれでもそんな状況だったら，喜びと同時に，プレッシャーと呼べるくらいのものスゴイ緊張感を覚えるに違いない。ちょっと古い話になるけど，デビューしたてで，まだあどけない顔をしていた松田の聖子ちゃんだって，初めて“憧れの人”郷ひろみと対談したときには，かわいそーなくらいガチガチだったもんね。

——と，なぜこんな例をだしたかというと，何を隠そうボクにとっての“デビュー前の憧れの人”というのが，ここ，ENIXというソフトハウスだからなんだ。

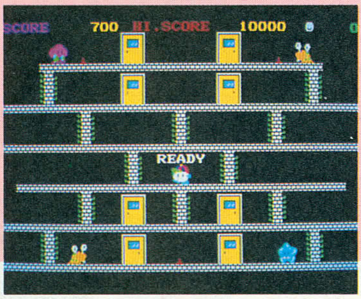
話は今から５年ほど前，1983年の夏頃に遡る。当時,『マイコンBASICマガジン』の愛読者だったボクは，そこに載っている数々の投稿ゲームに刺激されて，自分でもパソコンを買おうと思っていたんだけど，どの機種を買ったらいいのか，ヒジョーに悩んでいた。ベーマガの記事や広告などから，一応候補に挙げたのが次の４機種。ＰＣ—6001（当時は“和製アップル”とも呼ばれ，発売されているゲームソフトの数がけっこう多かった),ＭＺ—1200（モニタとカセットが本体に内蔵されているのが最大の魅力だったけど，なにぶんにもカラーが表示できないというのがマイナス要素)，ＦＰ—1100（この頃にカシオから発売された新製品パソコンで，数値演算の速さとお手軽な価格が売り。対応ゲームソフトは，ＣＳＫのシミュレーション・ゲームぐらいしかなかったけど，その年の間に100本以上のゲームソフトが発売されると噂されていた)，ＶＩＣ—1001（コモドール社より発売されていたパソコンで，ＰＣＧを搭載していて，ゲームを作るのには最適とされていたマシン。また，専用ディスクドライブも低価格で発売されており，なんとAppleのゲームのいくつかが移植されていた)。

この４機種のうちのいずれとも決定しかねたボクは，バイトでためていた10万ちょっとのお金を手に，電気製品のメッカ秋葉原へと出かけた。もちろん，その日のうちにいずれかのパソコンを買うことを決意して，だ。

そして，秋葉原の中でもパソコン・ショップがもっとも集中していると言われているラジオ会館のビルを，各機種の値段を聞きながらウロウロと歩き回っているうちに，ボクは自分の運命を決定したとも言える，ＰＣ—8801上で動くひとつのゲームと出会った。それが，第１回ENIXプログラムコンテスト優秀作品，中村光一氏作の『ドアドア』だったんだ。

当時のパソコン・ゲームは，内容・センスはいざ知らず，外見という意味では，お世辞なりにも優れていると言える





◀ボクの運命を決定づけたとも言えるソフト、ＰＣ−８８０１用『ドアドア』。昔は、各面でのパーフェクト・パターンを作ったりして、けっこう遊びこんだっけなあ。

作品はほとんどなかった。ところが，この『ドアドア』のそれは，明らかに他のゲームのレベルをこえており，当時のゲーム・センターのビデオゲームと比較しても遜色ないデキに仕上がっていた。また，グラフィックが細かいというＰＣ—8801の特性をミゴトに生かして，チュン君，ナメゴンといったかわいらしいキャラクターとスムーズな動きを実現していた。

たしかにゲームのアイデアは『平安京エイリアン』+『ポンポコ』のアレンジだったかもしれないけど，先に挙げた４機種のどれを買おうか悩んでいたボクに，このゲームは大きなカルチャー・ショックを与えてくれたんだ。

思い立ったが吉日，なんて良く言うけど，このときのボクはまさにソレ。自分が持っていた金額も考えずに強引にＰＣ—8801＋ディスプレイ＋ソフト５本のセットを九十九電機７号店で注文し，ローンを組んでしまったわけだ（そのあと，ボクがこのローンの返済で四苦八苦したことは言

うまでもない……)。ちなみに，付属のソフト5本は,『ウルトラ四人麻雀』『ドンキーゴリラ』『スペース・アメーバ』etc，でした，ハイ。

というわけで,『ドアドア』がなければボクはPC−8801を買わなかっただろうし，ひいては今こうしてみなさんの読んでいる本を書くような機会には巡り合わなかったかもしれない。つまり,『ドアドア』は，ボクがこの業界へ入るときの水先案内人となってくれたソフトってわけさ。

それ以後も,『アルフォス』『ニュートロン』と，ENIX のソフトはつぎつぎとボクを魅了してくれた。そうした過程で，ボクはいつの間にか“ENIX信者” になってしまっていたのかもしれないね。『ドラクエ』を含めてENIXがなぜこんなにヒット作をつぎつぎとだすのか，その理由に触れるのはまた今度の機会にして，とにもかくにも，信者になってしまったボクにとっては，ENIXへ行くってことは，それこそ理想のアイドル歌手に会いに行くのにも似たカンジがするってのも，コレ，自然の道理。よって，新宿アイリスビルのエレベータから降りて,「株式会社エニックス」という表示を見ると，今でも胸がギュッと締めつけられるような緊張感に襲われてしまうのだ。笑うことなかれ。



▲ENIXは，西新宿の高層ビル街からちょっとだけ離れたところにある。『ドラクエⅢ』のときに何度もTVのニュースにうつったりしたので，見覚えのある人もいるだろう。

“クリエイター”の顔を持ったスタッフたち

さ～て，長い前置きはこれくらいにしておいて，いよいよ本編の「開発室直撃インタビュー」に入るとしよう。

ボクがENIXを訪れたのは，とある金曜日。じつは，週に1回ジーザス・スタッフによる定期的な会合が行なわれているということだったので，ボクはその会合に参加させてもらう形で今回の取材を行なうことにしたんだ。

知ってる人もいるかとは思うけど，もともとENIX ってソフトハウスは，社員にプログラマーはいないという，業界でも珍しいプロデューサー制システムを取っている会社だ。よって，ソフトを作るスタッフの人たちは，フリーだったり，あるいは他の仕事を持っていたりして，毎日ENIXの社内にいるわけじゃない。そうしたスタッフで1本のソフトを作っていくには，やっぱりこういう定期的ミーティングが重要な意味を持つんだろうね。

『ジーザス』の場合でも企画スタートから完成まで延べ1年半もの間，毎週定期ミーティングが持たれ，その1週間に各スタッフがしたことを見せ合ったり，助言し合ったりしたそうなんだ。ときには，ほとんどが雑談で終わるこ

ジーザス おもしろこぼれ話

上のほうではとってもマジメな「ホンキ・ホンネ」調の文章が書いてあるけど，ソフトハウスにインタビューにお邪魔したときにでてくる話は，なにもあんなに堅苦しいものばかりじゃない。「えっ，そうなんですか？」と思わず息をのんじゃうような㊙話，裏話が，それこそ山のように聞けちゃうんだ。月刊誌の記事ではページ数の関係上，そうした話はほとんどカットされてしまうんだけど，そこは我が『チャレンジ！AVG&RPGⅣ』。ページを惜しまずにしっかりとフォローしてみた。インタビューのときの雰囲気がわかってもらえじゃないかるんな。



スペハリばりの3Dゲームが入るはずだった？

山下：お忙しいところをどうも。今日はよろしくお願いします。

高野，鈴木，雅：こちらこそよろしくお願いします。

高野：グラフィックの真島クンはちょっと遅れてきますので，先にはじめてましょうか。

山下：ハイ，それじゃさっそく。えー，まずは『ジーザス』にはボツになった企画がたくさんあると聞いたんですけど，そのへんからお話しいただけますか？

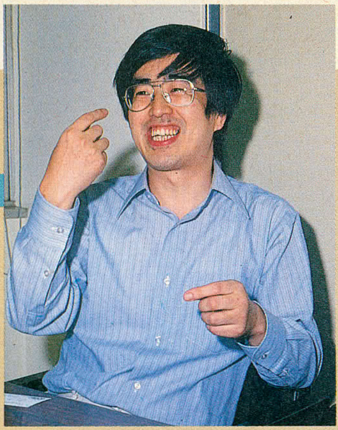
鈴木：ありましたありました，もう山ほど。

雅：一番すごかったのは，やっぱりあのシューティング・ゲームでしょうね。

鈴木：そうそう。じつはゲームの最初，速雄がひとりでコメットへ向かうシーンには,『スペースハリアー』ばりの3Dシューティング・ゲームが入る予定だったんです。宇宙空間で画面の奥から隕石が飛んできて，それを撃っ

ともあったそうなんだけど，そうした雑談の中から思いもかけぬアイデアが浮かんできたりしたこともあったにちがいない。

一般的にソフトハウスって言うと，社員の人たちが勤務時間中，ズーッとプログラムを制作しているってイメージがあるけど，ここENIXのようなシステムを取っている会社の場合には，スタッフが一緒にいる時間が少ない分，その一人一人に，よりクリエイティブな要素が要求される。『ジーザス』の開発スタッフのかたがたの顔を拝見したときに，なるほどなあとそれを納得した。お世辞なんかじゃなくて，どのかたもまさに“クリエイター”という顔をしていらっしゃるのだ。その“クリエイター”たる所似を示す各人のプロフィールは，インタビュー記事とからめながら徐々にご紹介していこう。



雅 孝司

プロフィール

三重県津市出身。生年月日，年齢，学歴は不詳。

マーケティング・リサーチ会社勤務を経て、82年よりフリー・ライターに。ワープロ文章読本の最初の提唱者であり，自称ワープロ評論家でもある。また，キャプテン・システムの個人ＩＰや国内ではただひとりのプロ・パズル作家として多方面にわたって活躍中。

だれにでも最後まで行けるAVG

まず，この『ジーザス』という傑作ＡＶＧのコンセプトについて，シナリオ・ライターの雅さんにうかがった。

「ボクは今までのＡＶＧっていうのは，なかなか先に進めなかったりするからキライです。それで，ENIXさんからシナリオ・ライティングの依頼を受けたときに，ああいうゲームを作るんだったら，極端な話，お断わりしようかとも思いました。ところが，話をいろいろと聞いていくうちに，今回のは違うっていうのがわかって，スタッフ全員で話し合った結果，どうせやるなら，プレイした人だれでも最後まで行けるようなＡＶＧを作ってやろうということになったんです。まあ，パソコンで見せる映画とでも言いましょうか。そういう作品を作るというのが最大のコンセプトでしたね。」

――ウン，この「だれにでも最後まで行ける」っていうのは，ジャンルこそ違え，87年No.1のヒット作『イース』とまるっきり同じコンセプトなわけだ(ちなみに,『ジーザス』は『イース』の2か月前に発売されている)。やっぱり，これからのゲームは，こうでなくっちゃ！ だって，どんなにいいシナリオを書いたって，どんなにグラフィックや音楽に凝ったって，そこを見てもらわなくちゃ何の意味もないもん。『ジーザス』がＡＶＧの歴史の流れの中で，ひとつの大きな節目として捕えられることが多いのは，そうしたコンセプトが一般のユーザーに広く受け入れられたからだと思う。

いやはやなんとも，よくぞやってくれました！

雅さんは，つづいてシナリオを書くにあたっての苦労についても語ってくれた。

「ボクは，ゲームのシナリオを担当するのはこの『ジーザス』が初めてだったんですけど，イヤ～，長さ・枚数の指定のない依頼を受けたのも，これが初めてでしたね。なにしろ，自分の思うままに好きなだけ書いてくれとい

たりよけたりするという……。

高野：イメージ的には『スターウォーズ』の脱出シーンだったね。

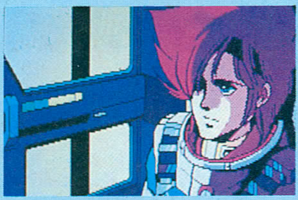
鈴木：ええ。で，真島クンに隕石のグラフィック・パターンまで描いてもらったんですが，結局まるまる１本のゲームを作るのと同じ手間がかかるということでボツ！ まともに作ったら１年ぐらいかかっちゃいそうでしたからねえ。

山下：そう言えば，そんなのがありましたね。ホラ，発売直前にＥＮＩＸさんで『ジーザス』の撮影をさせていただいたときに，そのシューティグ・ゲームに失敗して速雄がミラコフに怒られるシーンっていうのがありましたよね。それをゲーム画面としてＢＡＳＩＣマガジンに掲載してしまったら,「どうやったらあの場面が見れるんですか？」という質問が来るわ来るわ (笑)。

雅：他にも速雄がエレベータに乗っているシーンなんていうのも発売直前でボツりましたね。それに関しては今だから話せる裏話がひとつあるんですが，じつはコメットの中の各フロアには，どこにもエレベータらしきものがないんです。みなさん意外と気づかれないようですが (笑)。

山下：言われてみれば……。でも，いちいちエレベータを乗り降りする面倒くささがなくていいですよね。

▶これがボツになってしまったエレベータのシーン。速雄の顔に光がチラチラと当たる予定だったらしい。



アニメツールなしで作ったアニメ画面

真島：どうも，遅れてすいません。

鈴木：おっ，きたきた。

高野：今，みんなで真島クンの悪口を言ってたところだよ (笑)。

真島：いーですよ，もう慣れてますから (笑)。あ～，それ

■発表作品

ゲームブック

『首都消失』	徳間書店	86年12月
『愛の矢は誰に？』	朝日ソノラマ	86年２月
『青函トンネル大迷宮』	祥伝社	86年２月
『10億円を奪え！』	朝日ソノラマ	85年10月

ニューメディア／テクノロジー

『パーソナルワープロ』(仮題)	日本実業出版社	87年11月
『もっと自由にワープロを！』	アスキー	87年４月
『これからのビジネス機器をものにする』	みずうみ書房	86年11月
『INSシミュレーション』	講談社	85年７月
『実践キャプテンシステム入門』	講談社	85年３月
『ここまでできるワープロテクニック』	啓学出版	84年12月

パズル

『IQ 数理パズル』	東京図書	83年12月
『ストーリーパズル』	大和山出版社	83年11月
『数理パズル百人一首』	明日香出版社	83年11月
『頭をパズる』	祥伝社	82年12月

著ソフト	『JESUS』(PC88・FM77・X1・MSX版)	エニックス	87年４月
訳書	『IQトレーニング』	東京図書	など３点
校閲書	『頭脳大テスト』全３巻	角川書店	

キャプテンシステムで放送中

84年11月30日より「頭のエアロビクス」	＊38921＃
85年５月22日より「きたれ，パズラー」	＊389212＃
84年11月30日より「ワープロで文章がうまくなる法」	＊38922＃
85年５月２日より「かならず会える！待合せのコツ」	＊38923＃
85年１月23日より「当たる！スロット777」	＊38924＃
86年３月19日より「アドベンチャーゲーム情報」	＊38926＃

うんですから。

最終的には，400字づめ原稿用紙300枚分ぐらいは書いたでしょうか。まあ，文庫本１冊以上の文字量は書いたと思いますよ。

それと今回気を使ったのは，メッセージを極力，登場人物のセリフだけにするということです。ほら，昔のAVGにありがちな『目の前に壁がある。ずいぶんと汚れているようだ。』といったようなダサイ文章はだしたくないですからね。

メッセージをほとんど会話形式にしたおかげで，ゲームの進行のテンポが良くなったし，ノリも映画に近づいたのではないかと思っています。」

にしても眠い。ゆうべ全然寝てないんですよ。

鈴木：いつものことでしょ。

真島：まあそうですね。慣れてますから（笑）。

高野：山下さん，この真島クンていうのがスゴくてねえ，女の子からファンレターがバンバンくるんですよ。真島クン，この間の子，返事だした？

真島：いいじゃないですか，そんなこと（笑）。

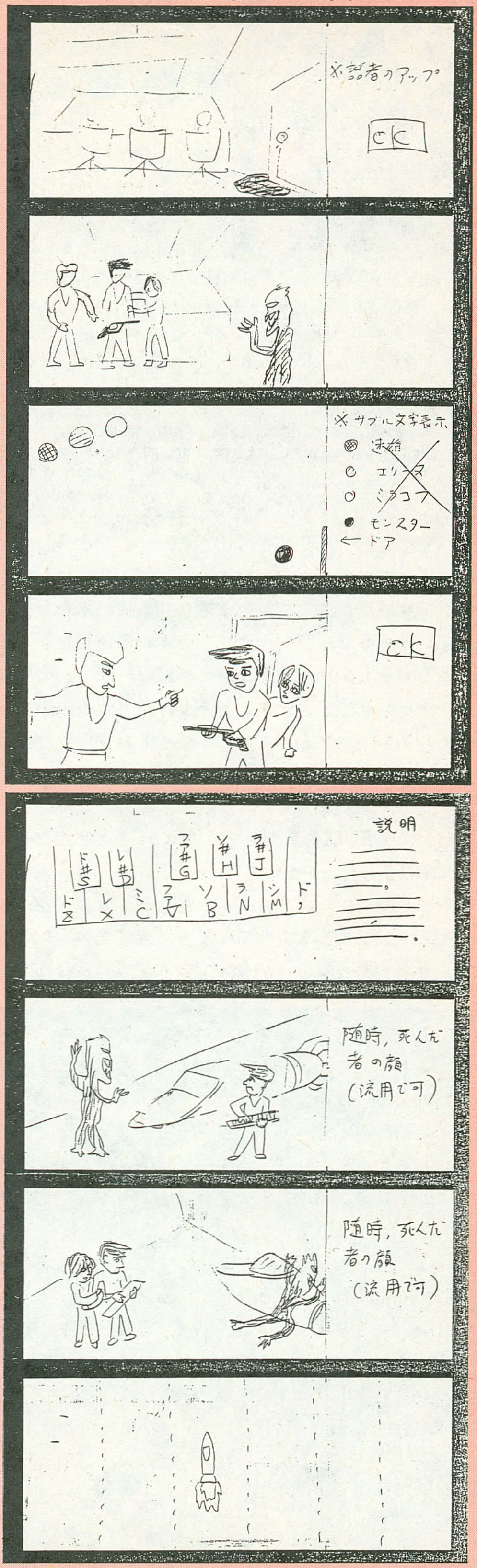
山下：なるほど，ＥＮＩＸの貴公子ってわけですね。それでは真島さん，『ジーザス』のグラフィックで苦労した点というのを聞かせていただけますか？

真島：そうですねえ，やっぱりアニメ処理が多かったということですかね。モンスターの動きのパターンなんかはけっこう苦労しましたし……。そうだ，アニメ処理が多かったわりには，それを作るためのアニメーション・ツールがなかったこと，これが一番ツラかった！

鈴木：ギクッ。

山下：えっ，アニメーション・ツールがなくて，どうやってあれだけのアニメ・グラフィックを書いたんですか？

▼みんな，見て驚くな！　これが雅さん直筆の絵コンテだ!!　コックピットのドアのすき間からモンスターが侵入してくるシーンと，ラストのモンスターとの対決シーンを載せてみた。デフォルメされた登場キャラたちが，なんとも愛らしいでしょ？





鈴木孝成
(芸夢狂人)

プロフィール

昭和28年1月28日，長野県松本市に生まれる。

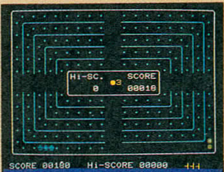
東海大学工学部航空宇宙学科，東京医科大学医学部大学院卒。現在は東京医大病院放射線科核医学に勤務しながらプログラマーもつづけるマルチ人間。航空宇宙学科を卒業してJESUSを作ることになったというのは，不思議な因縁？

●芸夢狂人全作品

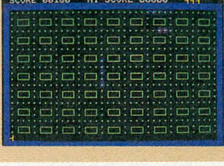
九十九電機：SPACE FIGHTER／SPACE INVADERS／ブロックくずし／MOVING BLOCK／BARRICADE GAME／GALAXY WARS／DEFLECTION／HEAD-ON／ALIEN BOMBER／COMMANDER／UFO GALAXIAN／平城京ALIEN／PUCK MAN／CITY RESCUE

I/O：マリンエイリアン／GALAXY FLY／ALIEN FALL／LUNAR CITY SOS!!／SNAKE WORLD／THE GUARDIAN／ASTEROID BELT／ブロックくずし（MZ80B）／PC→MZBコンバーター／HEAD-ON Part2／SPACE INVADERS(MZ80B)／SPACE MOUSE／RADER SCOPE／PUCKMAN(MZ80B)／GALAXY SEARCH

ENIX：芸夢狂人の宇宙旅行／アラレのJUMP UP／XEVIOUS(PC-8801)／JESUS



●HEAD-ON(PC-8001)
往年のゲームセンターでヒットしたドット・イート型のゲーム。コースを逆回りする敵車を避けてドットを全部消せば1面クリア。先の面に進むと，敵車の数が増えて難しくなる。



●平城京エイリアン（PC-8001）
ビデオゲーム『平安京エイリアン』のアレンジ版と思いきや，じつは迷路型になった『HEAD-ON』。自分の車の進行方向を自由に変えられるというのが『HEAD-ON』との決定的な違い。

じつは，この雅さんという人は，パズル業界においてはまさに“権威（オーソリティ）”だそうで，今までに10数冊の本をお書きになっているそうなんだ（ボクはこの本が7冊目だから，とてもかないましぇ〜ん)。そう言えば,『ジーザス』の中にもパズルゲームがでてきたよね。そう，コメットの中でやらされる，あのバルブを4か所しめて…というヤツだ。雅さん自身は,「だれにでもすぐ解けるお遊び」というホントに軽い気持ちで入れたらしいんだけど，意外や意外，アソコが解けなくてENIXに質問してくる人が，あとをたたなかったんだって。

言われてみれば，ボクもしばし悩んだような…。しかし，そのパズルの権威者をもってしても,「先に進めないからキライ」と言わしめるとは，今までのAVGに，なんとひねくれたものの多かったことやら。

プログラマーは天下の芸夢狂人！

おつぎは『ジーザス』のプログラマーの出番とあいなるわけなんだけど，なんとその正体は，かの有名な芸夢狂人こと鈴木さん。芸夢狂人と言えば，6〜7年前に雑誌で怒濤（どとう）のごとく優秀なゲーム・プログラムを発表したスター・プログラマーで，古くからパソコン・ゲームで遊んでいる人にとっては，かなり愛着のある名前だよね。今やその芸夢狂人もめでたく就職なされ，日常の仕事の合い間にENIXでプログラマーをしているという（このへんの話はアブナくなるので，あまり触れないようにしよう）。もともとア

真島：もう聞くも涙，語るも涙の物語。グラフィック・エディター上にアニメの最初の画面をだしておいて，そこに新しいデータをロードするんです。それで，画面の一瞬の変わり目を見て，ああ，ちゃんとアニメしてるなと……（笑）。

山下：ひえ〜。よくそんなに手間をかけてすべてのアニメ・パターンを書きましたね？

真島：もう根性以外の何物でもないですよ。ところで鈴木さん，今度の作品では大丈夫でしょうね？

鈴木：ははっ，まあ真島クン，押さえて押さえて。今回は完璧。ちゃんとアニメーション・ツールも作ってあるよ。



▶なごやかな対談風景。しゃべりのチームワークもバッチリだ！

真島：良かったあ，でもそうですよね，今回のはアニメバリバリですもんね。アニメツールがなくちゃ，ボク死んじゃいますよ。

山下：ちょちょっと待ってくださいよ。その「今回の作品」っていうのは，いったい何のことですか？

高野：おっといけない，こりゃ企業秘密だった。まあ，近いうちにわかると思いますよ。

山下：ムムッ，思わせぶりな発言。よ〜し，期待しちゃおうっと。

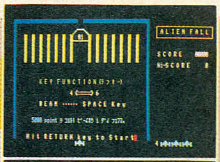
ハレー接近と同時に発売予定が…

山下：ではつづいて，開発に関する何かおもしろいエピソードがあったら聞かせてください。

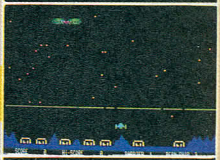
真島：いや，ちっともおもしろくないんですよ。やってる当人たちは（笑）。

雅：必死にやってる結果，とんでもないミスをしちゃうこともありますからね。

真島：イヤ〜，でも今にして思えば,『ジーザス』ってのは



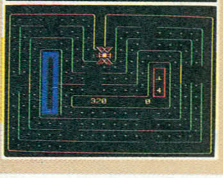
●ALIEN FALL(PC-8001)
上から降ってくるエイリアンをひたすら撃ち落とすゲーム。万一撃ちのがすと，エイリアンはある範囲に爆風を巻き起こし，プレイヤーはそれに触れるとミスになる。原型はビデオゲームの『KAMIKAZE』。



●LUNAR CITY SOS!!(PC-8001)
上空から弾を撃ってくるエイリアン軍から自分の星の基地を守ることが目的。バリアをはりかえるタイミングがポイントとなる。いわばシューティング版『ミサイルコマンド』と言ったところか。



●SNAKE WORLD(PC-8001)
画面の左右を伸びちぢみするヘビを撃つゲーム。2ボタンで弾を左右に撃ち分けたり，ハートマークのときはボーナスでスペード・マークのときはミスになる敵がいたりと，細かなアイデアが盛り込まれている。



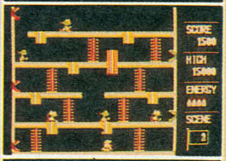
●HEAD-ON part2(PC-8001)
コースの形が複雑になった『HEAD-ON』。時間によってふさがれてしまう壁なんていうのも存在する。ちなみに，ゲーム・センターには，コースを逆回りできる『HEAD-ONⅡ』というのも登場した。



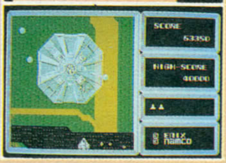
●SPACE MOUSE(PC-8001)
上から落ちてくる敵を避けながら200階建てのビルをのぼるという，PC-8001史上不朽の名作。
PC-8801版は『ジーザス』の中に収録されている。



●芸夢狂人の宇宙旅行(PC-8001mkⅡ)
いろいろな種類のシューティング・ゲームをクリアして，敵の本星に攻めこむという，まさに芸夢狂人の集大成的作品。芸夢狂人のENIX衝撃デビュー記念作でもある。ちなみに写真はとうとう発売されなかったまぼろしのPC-8001版のもの。



●アラレのJUMP UP(PC-8001mkⅡ)
ENIXが『少年ジャンプ』(集英社)と提携してプロデュースした作品。ジャンプ誌上でゲームのアイデア募集コンテストを行なって話題にもなった。



●XEVIOUS(PC-8801)
ナムコのビッグタイトルをPC-8801に移植した作品。ハード的にはかなりツライ88で良くやっているなという感じがするが，多少敵のアルゴリズムが本物と違うのが気になった。

クション・ゲーム一辺倒(いっぺんとう)のはずの芸夢狂人が，なぜＡＶＧを？　そのへんについて，鈴木さんにうかがってみた。

「ボクもそろそろ新しいジャンルに挑戦してみたくて，今回の『ジーザス』チームに混ぜてもらったんです。はじめのうちは，ＡＶＧなんてアクション・ゲームを作るよりラクだろうなんてタカをくくっていたんですが，プログラミングをスタートすると，ＡＶＧは初めてということもあって，わからないことばかり。全体的に見ると，バグなどのでる率はアクション・ゲームよりもはるかに少ないんですが，メッセージの扱いや特殊処理などに手間がかかって，結果的には，アクション・ゲームを作るよりもずっと大変でしたね。今回の『ジーザス』では，当初，全画面に何らかのアニメ処理を入れて，パソコンで見る映画を作ろう！というポリシーがあったんです。結局それは実現できなかったものの，それだけ特殊処理が多かったというのも，手間がかかった理由かもしれません。」

──そう，ＡＶＧというのは，あらゆるジャンルのゲームの中で，現在作るのが最も難しいタイプのゲームなんじゃないかとボクも思う。むろん，「作る」というのは“プログラミング”という意味でじゃなくて，“センス”という意味でだ。

ＲＰＧなら，ハデなマップを作ったり，ちょこっと戦闘を味付けしたりすれば，それでまたおもしろく見えるようになるかもしれない。でも，ゲームのシステムの型がほとんど決められてしまっているＡＶＧでは，そういうわけにはいかない。シナリオはもちろんのこと，グラフィックの

ハレー彗星の接近と同時に発売する予定だったんですよねえ。

高野：そうそう，はじめのタイトルは『ハレー2061』だった。

真島：それが夏が過ぎて，秋が過ぎ，冬が過ぎて春になり，また夏がきて……(笑)。

雅：結局タイトルを『ジーザス』に変更せざるを得なくなっちゃって。そうだ，山下さん，『ジーザス』の中にハレー彗星の絵が1カットもでてこないってことに気づきました？

山下：そう言われてみれば……。

鈴木：珍しいですよね，ここまでテーマにしておいて，それに関する絵が1枚もでてこないなんて。

雅：それともうひとつ。オープニングの火山が噴火している絵で，崩れかかっているビルがありますよね。アレが今度完成する予定の新宿の新都庁のビルだって気づきました？

山下：えーっ!?　面目(めんぼく)ない，全然わかりませんでした。



◀この崩れかけているビルが，新宿の新都庁らしい。はたして気づいた人はいるだろうか？

雅：やっぱりそうかあ。自分ではけっこう画期的なことだと思ってたんですけどね，まだできていない建物を壊してしまうという……(笑)。

真島：新都庁ビルの知名度がイマイチ低かったことが敗因(はいいん)でしたね。

雅：くそーっ，アークヒルズにすれば良かった(笑)。

高野：それから，医務室のシーンのグラフィックを作るときにも，おもしろいことがあったよね。

真島：そうそう，ＣＴスキャナーっていうのがどういう形をしているものなのか，ボクがわからなくて……。

鈴木：ひどいよなあ。ボクのところの病院にコソコソっと入ってきて，写生していっちゃうんだもの(笑)。

見せかた，メッセージをだす調子，そしてＢＧＭをどこでどう使うかといったような，作り手側の感性による部分がゲームをおもしろく見せられるかどうかを非常に大きく左右してくるのだ。ＡＶＧの処女作『ジーザス』でこれだけの完成度を見せてくれた鈴木さんには，今後とも十分に期待していいと思う。正直なところ，ボクは，アクション・ゲーム・プログラマーとしての芸夢狂人よりも，ＡＶＧプログラマーとしての芸夢狂人のほうに魅力を感じちゃってる次第なのだ。

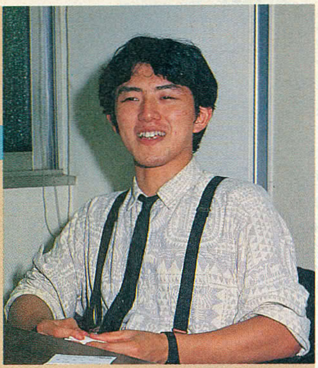
グラフィック担当者の葛藤も解消!!

『ジーザス』のグラフィックを担当したのは，『ライーザ』ではなばなしいデビューを飾った（と言っても，永井　豪じゃないよ，ファミコン・ユーザーの諸君／）ENIX の貴公子こと真島さん。全部で 170枚以上ものグラフィックを描いたという真島さんは，今回の仕事についてこう語る。

「ボクの仕事の手順としては，まず紙に書いた線画をスキャナーでパソコンの画面に取り込み，パソコン上で修正・着色していくんです。基本的に全ドットいじることにはしているんですが，気に入らない場合は絵そのものを手直しすることもしょっちゅうでして，ひどい(?)ときには，最初のラフと最後にできあがった画面とでは，人物や物のレイアウトがまるっきり違うなんてこともあるんですよ。それに，今回の『ジーザス』では，グラフィックに凝りすぎたあまり，最終的にディスク３枚組におさめるときに完全にメモリをオーバーしてしまいまして，ボツをバンバンだしたり，画面サイズをちぢめたり，さらには絵の色調をおとしたりして，泣く泣くメモリに合わせたんです。もちろん，そのときには調整役のプログラマーの鈴木さんにもかなり泣いていただきましたけどね。でも，メモリをくうからって，妥協するつもりはまったくありません。これから先も，プログラマーの人には苦労していただくつもりです。」

真島真太郎

プロフィール



昭和40年１月生まれ。
ものごころついたときから絵を描いていたという根っからのグラフィッカー。東京デザイナー学院商業デザイン科を卒業後，『地球戦士ライーザ』でデビュー。『ジーザス』のグラフィックをさらに上回るものを作ろうと，現在，新作にかかりっきりの忙しい毎日を送っている。

なんとも力強いお言葉／　横で鈴木さんがヒェーという顔をしていたけど，半分は困って，半分は喜んでいるようなようすだった。

それもそのはず，スタッフの中でひとりでも妥協するような人がでてきたら，本当の意味での素晴らしいソフトはできないだろうからね。

また，真島さんは，ちょっとおもしろい観点から『ジーザス』を解説してくれた。

「グラフィック・デザイナーというのは，ＡＶＧやＲＰＧの仕事をする場合に，少々不満に思うことがひとつあります。というのは，この手の作品を作る場合には，当然エンディング間際のグラフィックに最も力を入れるわけなんですが，ゲームが難しすぎると，せっかくソフト

真島：でも，おかげでカッコイイＣＴスキャナーが描けましたよ。

山下：なるほど，百聞は一見に如かずってわけですね。

強引な発売日決定とカンヅメ

鈴木：突然ですが，ボクはひとつ文句を言いたいことがあります／　それは高野さんが強引に発売日を決めてしまったということ（笑)!!

真島：そうですよ，ボクらが追い込みでヒーコラ言ってるときに，いきなり広告に発売日を打っちゃうんですもの（笑)。

高野：いやあ，そうでもしないと，みんなお尻に火がついてくれないからねえ。

鈴木：おかげであの日以来，ボクはどれほどのプレッシャーを受けたか……。真島クンも大変だったよね。

真島：ええ。ボクの家はＥＮＩＸから電車で２時間近くかかるところにあるんです。その時間がもったいないから完成２週間前ぐらいからずっとホテルに泊まり込んで仕事をしたんですよ。

山下：いわゆるカンヅメってやつですね。

真島：そうです。で，そのとき信じられないくらいドジなこともやっちゃいまして……なかなかの自信作が描けてよしセーブだと思った瞬間に，キーボードをリセット・ボタンにぶつけちゃって全部パー(笑)。泣くに泣けない思いでしたよ，ホント。

雅：あれですね，ダムやトンネルが完成したときに死者×人とか発表しますけど，今度からソフトでもそれをやりましょうか。「犠牲者×人，ボツ画面×枚」とかいうカンジで（笑)。

真島：う～ん，考えただけでも恐ろしい（笑)。

鈴木：でも，今にして思えば，高野さんのアノ強引な決定がなかったら，『ジーザス』の完成は夏過ぎになっていたかもしれませんね。

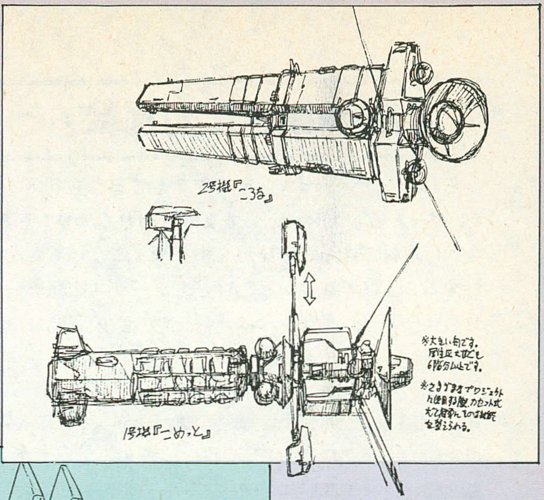
雅：さすが名プロデューサー，ちゃ～んと先を考えて行動なさってらっしゃる。

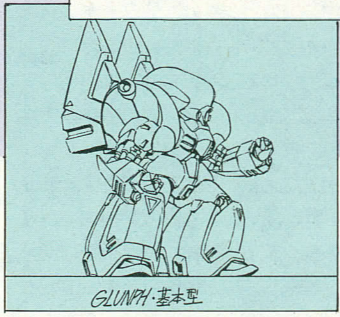
真島：よっ，大統領（笑）／

を買っていただいても，そのボクらの力作を見ていただけないことがあるってことなんです。もちろん，雑誌にだってまずこの種の画面が載ることはありませんから，せっかくの自信作が，ほんの少しのユーザーの目にしか触れないっていうのは，くやしいというかなんというか…。ところが，この『ジーザス』の場合は，どなたにでもラストにまで行ってもらえるようになっていますからそうした葛藤をすることもなく，思う存分リキを入れて描くことができました。ま，ホンネを言いますと，ボクの書いたグラフィックが見開きグラビアでドバーッと載ったりすると，うれしいんですけどね。」

──なるほどねえ。この話を聞いて，あらためてボクはグラフィック担当者の気持ちというものがわかったような気がした。

『ジーザス』のようなコンセプトのゲームが増えて，グラフィック・デザイナーの人たちがますます腕をふるうようになれば，将来，真島さんのような人のCGだけを集めたグラビア本なんてのも発売されるかもしれない。う～ん，パソコン・ソフトの世界がまたまた広がっていくようで，考えているだけでもワクワクしちゃうなあ。

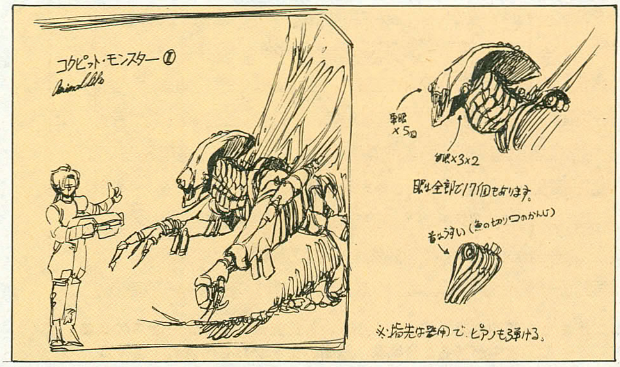




◀コメット，ころなのイラスト＋モビルスーツ「GLUNPH」(ボツ) の初期設定図。へー，こんなモビルスーツの登場予定まであったなんて知らなんだ。



▲エリーヌが見つかるシーンの線画。コレをスキャナーで取り込んでから，画面上で色付け・修正をしていく。この線画を描くだけでも，かなりの時間がとられるそうだ。



一同：パチパチパチ。

音楽に関する知られざるエピソード

山下：さて，今度は音楽面についてうかがっていきたいと思うんですが，音楽を××××として使うということに対して何か問題はありませんでしたか？

高野：そうですねえ，やはりゲームをプレイする人の中には音楽の苦手なかたもいらっしゃるでしょうから，どのようにして例のフレーズをプレイヤーの耳になじませるかということに気を使いましたね。

雅：じつを言いますと，オープニングで流れるテーマと，ラストでプレイヤーが入力するメロディとは，調が違うんです。オープニングのはヘ長調なんですが，そのままだとプレイヤーが入力するときにb（フラット）の音を使わなくちゃいけない。それだと，なおさら音楽の苦手な人には難しくなってしまうということで，急きょエリーヌのテープに録音されている曲だけハ長調に変えたんです。つまり，あの×××××はハ長調の曲だと逃げるけど，ヘ長調の曲では逃げないんですね（笑）。

高野：でも，やっぱりアソコでつまってる人が多いようで，なかにはピアノを習っている妹に教えてもらったなんてユーザーの人もいたみたいですよ（笑）。

真島：それから，ゲームのBGMと船内放送との区別をどうやってつけるかというのも悩みましたね。ボクとしては，廊下を歩いているときには，多少BGMにエコーがかかってガンガン反響しているような効果をだしたかったんですけど……。

雅：真島クンは凝り性だから（笑）。

高野：まあそのへんの課題も含めて，次回作ではもっと素晴らしいアイデアをお見せしたいですね。

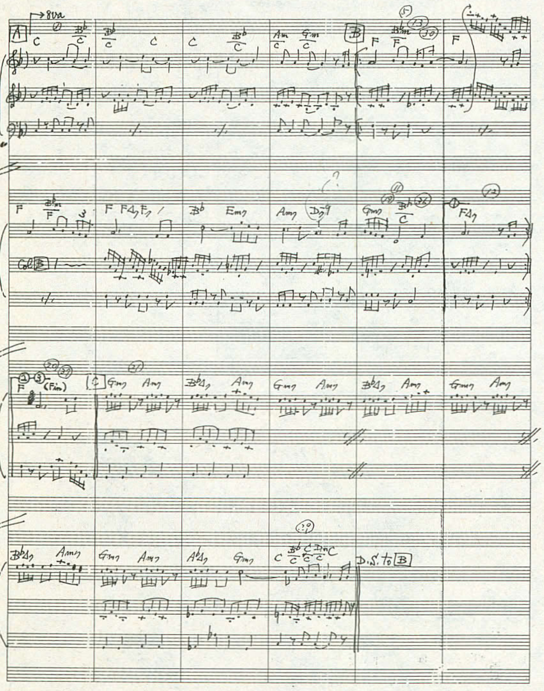
続編はあるんですか？という質問に大ヨワリ

山下：『ジーザス』ぐらいの作品になると，ユーザーの人たちからの反響もスゴかったんじゃないですか？

高野：ええ，これはもうスゴいなんてもんじゃありませんでした。なかには全画面のハードコピーを取って送って

聴覚要素に初挑戦！

それから,『ジーザス』を語るうえで忘れちゃいけないのが, ゲームの××××としてまで使われたサウンドだろう。今回の取材では, 残念ながらすぎやまこういちさんにお会いすることはできなかったけど, ジーザス開発チームのプロデューサー, 高野さんは,『ジーザス』の音楽についてこう語る。



▲これまた本邦初公開, すぎやまこういち氏直筆によるジーザスの楽譜だ。う〜ん, さすが著名な音楽家, 譜面の書きかたも手慣れてますな。

すぎやまこういち

プロフィール



タイガースの『花の首飾り』や『帰ってきたウルトラマン』『サイボーグ009』『イデオン』の主題歌など数々の名曲を生みだし, 現在はゲーム・ミュージックの世界で大活躍中。そのいっぽう, ビデオゲームからテーブルゲームまでなんでもこなすゲーム好きで, 日本バックギャモン協会の会長でもある。代表作は『ジーザス』『ガンダーラ』『ウィングマン２』『ドラゴンクエスト・シリーズ』他。

「いままでのＡＶＧというと, もっぱらグラフィックとメッセージによる視覚的情報ばかりでゲームが進んでいきましたが, 音楽による聴覚的情報を取り入れたというのは, この『ジーザス』が最初だったんではないでしょうか。しかし, それだけに気を使ったところも多くて, 単純なメロディー・ラインでありながらも聞かせるような曲を作っていただきたいと, すぎやま先生にお願いしました。音楽が得意じゃないという人にも, 耳でメロディーを覚えていただきたかったからです。さすがにすぎやま先生は, ひとつのメロディーラインを元にさまざまなアレンジをしてくださいました。しかし, ユーザーのみなさんの声を聞いていると, やはりラストのメロディーを奏く部分が難しかったと言う人がいるみたいですね。それと, 音楽を××××に使ってしまったために, ミュージック面ではハード的にどうしても弱いＰＣ—98など

きてくれた熱狂的なファンもいるくらいで（と言いながら, ユーザーからのハガキの山を見せてくれる)。

山下：わあ, こりゃスゴイ。へえ〜(しばしハガキを読む)。ところで,『ジーザス』のエンディングっていうのは, ちょっぴりブラック的な要素を含んでますよね。アレっていうのは, 最初から意図されていたものだったんですか？

雅：いえ, エンディングについてはいろいろなアイデアがありまして, 最終的にあの形に落ち着いたんです。ボツになったアイデアには, 速雄とエリーヌが地球にもどって英雄になって, ふたりがキスをしているバックに夕日が落ちるなんてのもあったんですよ。やたらクサイですけど……（笑)。

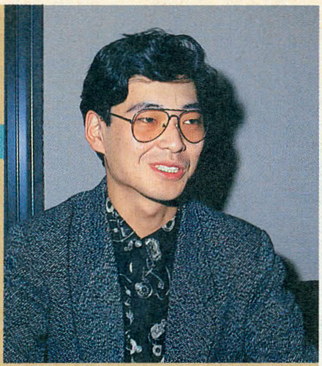
高野：『ジーザス』のエンディングを見て, 意味ありげな文章だから「続編がでるんでしょう？」なんて質問をしてくる人がたくさんいますけど, ここで誤解のないようにハッキリ言っておきます。『ジーザスⅡ』なんてのは絶対にありません!!

艦内諸標示

日本語	真島くんに一任
英語	broken down　故障中
ドイツ語	zweiter Klasse　2等, エコノミークラス
フランス語	la salle d' attente　待合室
ポルトガル語	padaria, confeitaria, açougue （順に）パン屋, 菓子屋, 肉屋
中国語	今天停诊　　本日休診
ロシア語	ЗАПРЕЩЕ́НИЕ АЛКОГО́ЛЯ 禁酒 ОСТОРО́ЖНО ОКРА́ШЕНО ペンキぬりたて
イタリア語	Il tempo e moheta　時は金なり

田口泰宏

プロフィール



昭和42年7月，福島に生まれる

中学，高校とブラスバンド部に所属，担当した楽器はチューバ。代表作は『ジーザス』『ウイングマン・スペシャル』で，いずれもすぎやまこういち氏が作曲した音楽をパソコン上におとす作業を行なった。現在，東京学芸大学3年に在学中。

への移植をどうしようか悩んでいるところです。」

そうそう，ベーマガのレスキュー！AVG&RPGのコーナーへのハガキの中でも，この『ジーザス』のラストの部分についての質問はヒジョーに多かった。え〜い，せっかくだから，ここで大ヒントをあげちゃおう。悩んでいるみなさん，じつは『ジーザス』でたびたびでてくるあのメロディーは，でだしの部分がある童謡とまったく同じなんだ。わかるかな？　ゲーッ，ゲッゲッゲロゲロゲロゲロクワックワックワッ。



▶問題のメロディーを奏く場面。ボクはここで『グラディウス』の4面の曲を奏いたりした。そしたら，ころなの天井に逆火山が現れて，その噴火弾がモンスターを退治してくれたのだ（大ウソ）。

『ジーザス』の音楽が収録されているレコードは，現在2種類発売されている。

●エニックス・ゲーム・ミュージック

LP	ALR-22917	2,200円
CT	ALC-22917	2,200円
CD	28XA-178	2,800円

収録曲：
ジーザス／ドアドアMKⅡ／ウイングマンⅠ，2／ワールドゴルフⅡ／ガンダーラ

発売元：
アルファレコード（GMO）



●ジーザス／ガンダーラ／ウイングマン2

LP	AY25-7	2,500円
CT	KSF-1493	2,500円
CD	BY30-5168	3,500円

発売元：
アポロン音楽工業



伏線の謎も教えてもらっちゃった

山下：そうだ，せっかくの機会だから，まえまえから疑問に思ってたことも聞いちゃおうかな。

高野：どうぞどうぞ，なんでもお答えしますよ。

山下：それでは遠慮（えんりょ）なく。えーと，『ジーザス』のストーリーの中には，伏線めいたものが数か所に張りめぐらされていますが，その中でどうしても理解できなかったものがあるんです。

真島：おっ，そういうのはこちらとしても参考になりますからうれしいですねえ。

山下：まず，ころなの食料庫のハンバーガーが荒らされていたのは，モンスターがバルカスの記憶を吸い取ったからですよね。

雅：そうです。

山下：まあ，他にも嫌いな冷房装置を壊（こわ）したりするのは納得（なっとく）がいくんですが，モンスターはどうして柱をひっかいたり，嫌いなはずのカセットを自分からかけたりしたんでしょう？

真島：その質問にはボクがお答えしましょう。そうした一見意味のなさそうな行為（こうい）は，モンスターの成長過程（かてい）を表わしているんです。ホラ，人間の子供だって幼児のうちは，見る物すべてに手をだしてみたくなる。それが成長していくにつれて，本当に意味のあることしかやらなくなりますよね。モンスターもそれと同じで，生まれたばかりの頃は，壁をひっかいたり，カプセルに入ったり，カセットをいじったりと，とにかくなんでもやっちゃうんです。で，人間の知識を吸収して成長していくと，最後にはコンピュータまで使えるようになってしまう。そのへんをうまく対比させて見せたかったんですね。

山下：なるほど，幼児のいたずら的なものだったわけですか。

真島：ええ。モンスターというのは，非常に人間に近い存在なんです。よく映画にでてくる“エイリアン”っていうのは，ギャーギャー暴（あば）れ回って次々と人を殺していきますよね。でも，『ジーザス』にでてくるモンスターの持

人生を豊かにするような作品をめざして

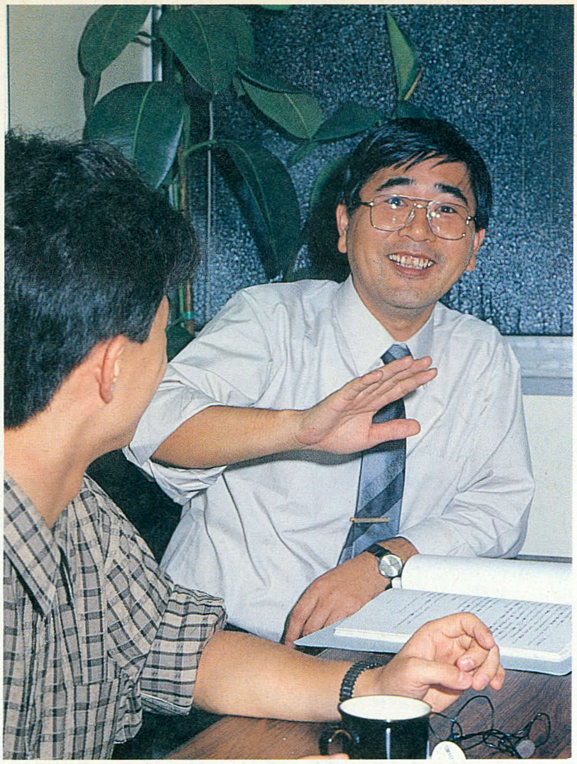
『ジーザス』というゲームが好きなあまり，思わず熱が入ってしまったこのインタビューも，そろそろ終わりの時間が近づいてきた。最後に，ジーザス・チームが今後めざしていくものをプロデューサーの高野さんに聞いてみた。

「今回『ジーザス』に関わったスタッフは，これからもひとつのチームとして活動していくわけなんですが，我々としては，ＡＶＧというジャンルをしっかりしたものとして確立していきたいと思っています。つまり，今までにあったような謎解きゲームではなくて，本当の意味で映画に近いＡＶＧを作っていきたいのです。パソコンでゲームをする人の多くは，中～高校生ぐらいだと思うのですが，その時期に見たり聞いたりしたものは，その人の将来にかなり大きな影響を与えるものです。我々はそうした人たちの人生を豊かにするような“感動”を与えつづけていきたい，そう思っています。」

――たしかに，高野さんが言ったことは，ズバリと的を得ているね。ゲームと映画との決定的な違い，それは見た（プレイした）者に与える“感動”だろう。ＡＶＧやＲＰＧを解いたあとの“感動”のほとんどは，ゲームを解けたということに対する“感動”に他ならない。しかし，映画は違う。ストーリーそのものが見る者を泣かせ，笑わせ，そして感動させるのだ。

そういった意味での“感動”を与えてくれるソフトとなると，パソコン，ファミコンに関係なく，あらゆるジャンルを見渡してみても，この『ジーザス』に肩をならべるソフトはほとんどないように思う。

まだ極秘情報なんだけど，ジーザス・チームの人たちはすでに次回作の開発をかなりのところまで進めていた。なんでも，ディスク５枚組で「ジーザスをはるかに上回る内容（高野さん談）」となるらしい。



▲ジーザス・チームのプロデューサーである，ENIXの高野さん。今後作っていきたいゲームについて，熱っぽく語ってくれた。

ＡＶＧやＲＰＧといったゲームは，これからも時がたつにつれて，さまざまな変貌(へんぼう)を見せていくことだろう。そうした時代の流れの中でジーザス・チームには，ゲームが進んでいくべき道を示す先導役として，いつまでも活躍してほしいものだ。

っている恐怖というのは，そうしたのと根本的に違って，ボクら人間が持っている“恐しい部分”に他ならないんです。いつヤツが背後に忍び寄ってくるのかわからない，そういうコワさなんですね。

山下：たしかにそうですね。ころなの廊下を歩いているときなんかは，重低音のＢＧＭがムードを盛り上げて，ホントに“寒い感じ”がしましたよ。

鈴木：あのへんは，すぎやま先生がうまいですよね。

雅：あ～あ，でもなんかボクの言いたいことをみんな真島クンに言われちゃったなあ。シナリオ・ライターはボクなんだぞ(笑)。

山下：まあまあ。スタッフのみなさんそれぞれがちゃんとコンセプトを把握(はあく)しているからこそ，あれだけのソフトができるんじゃありませんか。

真島：うまいっ！(笑)

山下：いや～，でも今日は知りたいことを全部教えてもらっちゃったし，すごくおもしろい話もたくさん聞かせていただいたんで，とっても得したような気分です（じつは，誌面には書けないような㊙話もいくつかあったりする）。また次回作のときは，ぜひこのインタビューの続編をやってみたいですね。

高野：こちらとしてもぜひお願いしたいです。

山下：そう言っていただけるとうれしいです。それではみなさん，今日は本当にどうもありがとうございました。

一同：おつかれさまでした！

(at Nov. 1987　ENIXミーティング・ルームにて)

最後に

取材に協力していただいたスタッフのみなさん，お忙しい中をかさねがさね本当にありがとうございました。この『ジーザス』は前回の『チャレンジ！ＡＶＧ＆ＲＰＧⅢ』に掲載される予定だったのですが，諸々の都合で１年近くも掲載が延びてしまい，いろいろとご迷惑をおかけしました。しかし，機が熟(じゅく)したぶん，より内容の濃い原稿になったのではないかと思っています。次回作も心待ちにしてますので，素晴らしい作品を創り上げてください。

ウィングマン Special

さらば夢戦士



86年4月に発売されて大ヒットした『ウィングマン2』で，だれもがウィングマン・シリーズは完結したと思っていた。ところが，ウィングマンファンのユーザーたちによる熱き手紙のかずかずがENIXを動かした。その結果，シリーズ第3弾『ウィングマン・スペシャル』のお目見えとなったのだ!!だが,この作品は決して『2』の続編ではない。言うなれば,『2』のパラレル・ストーリーだろう。シリーズを通じてほぼ同じゲーム・システムを採用し，プレイヤーにシステムの目新しさよりもストーリーで楽しんでもらおうとしたコンセプトは興味深い。また，この作品はプログラムチームTAMTAMの引退作でもある。

●対応機種
PC−8801 SR以降シリーズ（5″2D×3）
MSX2（3.5″2DD）
●価格
7,800円
●発売日
1987年12月19日
●発売元
ENIX
〒160 東京都新宿区西新宿8-20-2　新宿アイリスビル7F
☎03-366-4345

※本記事はENIX社より提供していただいた資料・マニュアル等を許可を得て使用・転載しています。

HOW TO PLAY

キミが主人公の広野健太となって物語を進めていくこのゲームは，いわゆる文字入力型のアドベンチャー・ゲームだ。まずキミが行ないたい行動の動詞を入力して，そのあとから目的語（大半は名詞）を入力するという（動詞）＋（目的語）のコマンド入力タイプ。たとえば,「見る　植木ばち」「たたく　壁」「開ける　窓」など，バリエーションはいくらでも考えられる。

また，目的語の入力を簡略化するために，カーソルで画面上から目的物を指定するモードも付いているのがうれしい。文字入力のＡＶＧの場合，固有名詞がわからなくて悩んじゃうことがけっこうあるからね。

ところで，このウイングマン・シリーズでポイントとなるのが,「話す」というコマンドだ。ふつうのＡＶＧではちょっと見れない「話す　何をしている」「話す　かわいいね」「話す　かっこいい」なんてコマンドを入力しないとフラグが立ってくれない場面もある。ほぼすべての場面におなじみのキャラクターたちがいるので，とにかく会話をしてみるべし。

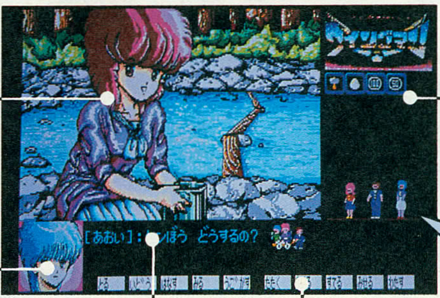
また，コマンドを何回か入力していると，勝手に敵が現れて戦闘モードになっちゃうことがあるんだけど，そこで勝っても負けてもストーリーの進行には影響ないので，ご心配なく。きたるべき対ナース戦，対ライエル戦（この二つの戦いは勝たないと進めない）にむけて腕を磨（みが）いておくといい。

ゲーム自体は，大きくＡパート（移動可能範囲：11場面）とＢパート（移動可能範囲：７場面）の二つに分かれ，Ａパートですべてのフラグを立てると，コーヒー・ブレイクを経てＢパートへと突入していくことになる。

各パートでの移動は,「いどう」というコマンドを入力して移動モードに入り，行きたい場面のグラフィックを選べばＯＫ。

とにもかくにも，山ほどフラグを立てないと物語が進んでくれないゲームなので，やれる可能性のあることはすべてやってみる，コレが大事!!

■画面構成



●グラフィック表示部

ウイングマン・シリーズでもっとも気合いの入ったドット＆ペイント方式のグラフィックが表示される（ちなみに『2』はライン＆ペイント方式）

●サブ・グラフィック表示部

メッセージにあわせて，あおいさんや美紅ちゃんらの登場人物が喜怒哀楽の表情を見せてくれる

●メッセージ表示部

さまざまなメッセージがでる他，戦闘もこのエリアで行なわれる

●アイテム表示部

自分が現在所持しているアイテムがズラリと表示される

●なぜかいつもチョコンと立っている健太，あおい，美紅のトリオ

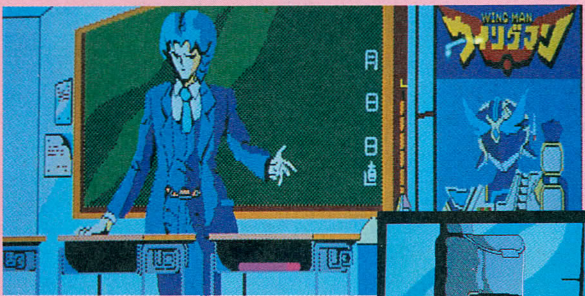
●ファンクション定義コマンド

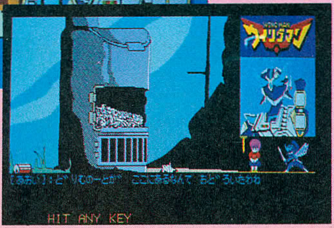
あらかじめ[F 1]～[F10]のファンクション・キーに，使用頻度の高いコマンド10個が登録されている

ウイングマン・シリーズの流れ

ウイングマン
（1984年11月発売）

宿敵キータクラーを倒して，さらわれた美紅ちゃんを助けだすことが最終目的。消えたゴミ箱の行方を追っていくうちに北倉先生の正体がわかるというトリックは難易度が非常に高かった。アニメ・コミック類からテーマを得て成功した最初の作品である。







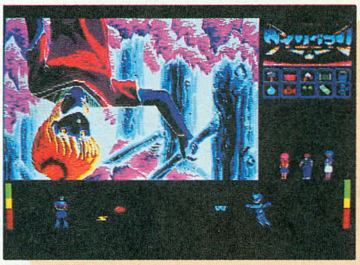
まず動詞を入力してリターン・キーを押す。この場合，「みる」というコマンドは最初からF4キーに登録されているので，それを使えばOK。



続いて目的語の入力。直前に使った10個の目的語は，自動的にファンクション・キーに登録されるのだ。便利♥



コマンド入力が終わると，こんなふうにリアクションが返ってくる。美紅ちゃんが話してくるときもあるぞ。



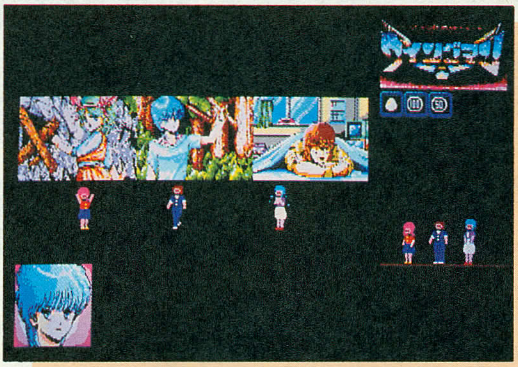
なんでもないときにイキナリ戦闘モードに入ってしまうこともある。でも，ここでの勝敗はゲームの進行には関係ないので，めんどうくさかったら，自分が負けるまでボーッとほっといてもかまわない。



目的語を何も入力せずにリターン・キーだけを押すと，カーソルによる入力モードになる。あおいさんのおなかのあたりにカーソルがでているの，わかるかな？



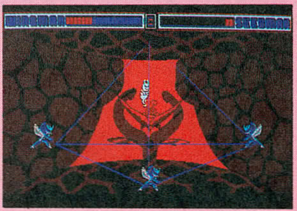
カーソルの位置指定が終わったら，リターン・キーをポンポンと2回たたくとさっきと同じようにリアクションが表示される。SHIFTキーを押しながら2468キーを押すとカーソルが高速で移動する。



他の場面に移動するときには，よほどのことがない限りこの移動モードを使うことになる。小さなグラフィック画面が左右にスクロールするのは，見ていてなかなかおもしろいんだけど，移動のたびにこのモードに入らなくちゃいけないのは，多少かったるいような……。

ウイングマン2
～キータクラーの復活
(1986年4月発売)

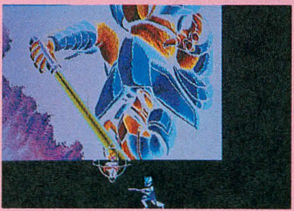




グラフィック，シナリオ共に大幅にバージョン・アップして登場したシリーズ第2弾。地球人に化けて世界征服をもくろむリメルー派と激闘を繰りひろげるのだが，その背後には復活したキータクラーが……。健太が変身するときのかけ声「チェイング！」を実際に音声合成で出力したのにはビックリ。

ウイングマン・スペシャル
～さらば夢戦士
(1987年12月発売)

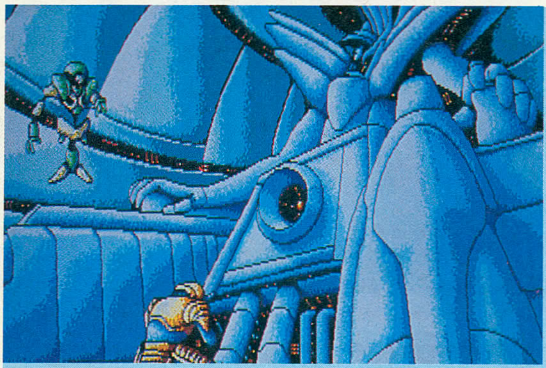




ウイングマン・シリーズを作りつづけてきたＴＡＭＴＡＭが解散・引退するのにともなって制作されたシリーズ最終作。ストーリーはオリジナルながらも，エンディングは原作にわりと近い形になっている。前2作とは少々趣きを変えたグラフィックが話題を呼ぶ。

プロローグ

ウイングマンである広野健太とその仲間のヒーローアクション部は，郊外で合宿中。もちろん，おなじみのウイング・ガールズも一緒だ。しかし，そこに新たな敵ライエルの魔手がのびてくる。その第一の刺客ナースが，今，ライエルの命令を受けて合宿所に向かった。はたして，ライエルの陰謀とは？　そして，ナースはどこに？　また，ライエルの部下であるはずのヴィムの動向は？　さまざまな疑惑が渦巻く中，ウイングマン・シリーズ最後の物語が今，幕を開ける……。



ナース「ライエルさま，攻撃隊長ナースただいま参りました」

ライエル「よくきたナース，このたびのおまえの働きは見事だった」

ナース「ははっ，しかしあの程度のことはたやすいことです」

ライエル「それでは今度の地球攻撃をおまえにまかせる」

ナース「ライエルさま，必ずや成功させてみせます」

ライエル「ではナースよ，地球へ行くのだ!!」

ナース「ははっ」

？？？「ライエルさま，地球にはウイングマンという者がいるそうです」

ライエル「その者の力を調べるのにナースは最適ではないか」

？？？「なるほど，もしナースが勝てばもうけもの，もし負ければ……」

ライエル「そのときはおまえの出番だ，ヴィ……」

Aパート　合宿所に迫る黒い魔手

最初のAパートは，移動できる場所が全部で11か所。そのほぼすべての場面にフラグがビシバシと用意されているからタイヘンだ。たとえば，望遠鏡に10円を入れてのぞくことや，エレベータを使って移動することといったストーリーには直接関係ないことまでフラグになっていたりする。とにかく各シーンでやれることをすべてやらないと，Bパートへ進むことができないんだ。「みる」コマンドでヒントが得られることが多いので，積極的になんでも「みる」ようにしよう。

なお，この記事は，各場面ごとの㊙コマンドを中心に構成してみた（『AVG&RPGⅡ』を読んだ人にはもうおなじみだよね）。ウイングマン・シリーズの最大の特徴はコマンド入力に対する遊びのリアクション・メッセージが豊富に用意されてるってこと。今回はENIXさんのご好意により，そのほぼ全リアクション・メッセージをご紹介できることになったのだ。ただし，もちろんゲームを解くうえで重要となるコマンドの応対はすべてふせておいた（でも逆に言えば，ここにでていないコマンドを推理すればゲームを解くヒントになるということも……)。さあ，『ウイングマン・スペシャル』の世界をキミも堪能してみてくれ。

（注：会話文中の記号は，㋐＝アオイ，(美)＝美紅，(桃)＝桃子，(久)＝久美子，㋷＝リロ，(く)＝くるみ，(北)＝北倉，(松)＝松岡，(渡)＝渡辺，(福)＝福本，㋒＝ヴィムを表わす。）

フロント

ゲームのスタート地点である，合宿しているホテルのフロント。久美子ちゃんに話を聞いてみると，福本クンが部屋の鍵をなくして困っているそうだ。この場面では四つのアイテムが手に入るから見落としのないように。

①「広野クンこんにちは，フロントになにか用でもあるの？」

②「あら広野クン，ジュースでも飲みにきたの？」

③「あら広野クンたち，どこへ行ってきたの？」

④「広野クン，松岡先生がジュースを買ってきてくれって言ってたわよ」

（注：①〜④は，この場面にきたときに表示される4とおりのメッセージ・パターン）

●**入れる**　**100円**……㋐「ケン坊，お金がもどってきたわよ」(美)「広野クン，100円だけじゃあジュースは買えないわよ」

●**見る**　**天井**……㋐「ねえケン坊，なにか落書きが書いてあるわよ」(美)「えーと〝3度目の正直〟ですって。なんのことかしら？」

●**見る**　**木**……㋐「ねえケン坊，これはなんの木かしらね」(美)「さあー，私にもわからないわ」

●**見る　葉っぱ**……(ア)「ねえケン坊，大きな葉っぱねー，なんの葉っぱかしらね」

●**見る　自動販売機**……(ア)「あーケン坊，ここのジュースはみんな150円よ」(美)「やっぱり観光地は高いわね」

●**見る　壁**……(ア)「ケン坊，落書きがあるわよ」(美)「なになに‘あきらめずにたたきつづけろ！’ですって。なんのことかしら？」

●**見る　窓**……(ア)「ねえケン坊，この窓は開かないようになっているのね」(美)「あおいさん，エアコンが入っているから窓が開かなくてもいいようになっているのよ」

●**見る　ガラス**……(ア)「ケン坊，さっすが一流ホテルね。くもりひとつないわよ」(美)「ねえあおいさん，外に行ってみましょうよ」

●**見る　スリッパ**……(ア)「きえーきえー，ゴッゴキブリがいるわ!!」(美)「あおいさんよく見てよ，ゴキブリなんてどこにもいないわよ♥」

●**見る　サンプル**……(ア)「ねえケン坊，コーラとかオレンジとかいっぱいあるわよ」(美)「ねえ広野クン，私なんだかのどが渇いちゃった」

●**見る　服**……(久)「広野クンのエッチ♥　もー，こんなところでじゃ，い♥や♥」

●**見る　メガネ**……(久)「広野クン，やめてくれる！　これがないと私なんにも見えないのよー」(美)「広野クン，そういうことはやめたほうがいいわ」

●**見る　ポスター**……(ア)「ねえケン坊，休憩3,000円，泊まり7,000円だって」(美)「私，一度行ってみたいなあー♥」(ア)「美紅ちゃん，なんか勘違いしていない？」

●**見る　フロント**……(ア)「ねえケン坊，フロントにはだれもいないみたいよ」(久)「そうなのよ，私もさっきからだれかがくるのを待ってるんだけど，だれもいないのよね」

●**見る　久美子**……(久)「ドキッ，ひっ広野クン……」(ア)「あー，ケン坊ったら久美子ちゃんと見つめあってるー，美紅ちゃんに言いつけちゃおっと」

●**たたく　久美子**……(久)「ガツン!!　いったいなー，もー」(ア)「あー，久美子ちゃんにコブができてる。まったくケン坊ったら乱暴なんだから」

●**たたく　天井**……(ア)「ちょっとちょっと，ケン坊の背じゃ届かないわよ」

●**たたく　木**……(ア)「あー，ケン坊ったら植木を折っちゃったー」(美)「私，正義の味方がそんなことしたら良くないと思うの」

●**たたく　壁**……(ア)「もー，ケン坊ったらなにやってるのよー」(美)「広野クン，へんなの」

●**たたく　窓**……(ア)「ケン坊，そんなことしたら窓が壊れちゃうわよ」

●**たたく　スリッパ**……(ア)「ケン坊，スリッパなんかたたいてどうしたの？」

●**やぶる　ポスター**……(美)「広野クンったら，正義の味方がそんなことしちゃいけないと思うわ」

●**取る　久美子**……(久)「えーやだー，広野クン私と結婚してくれるのー？」

●**取る　販売機**……(ア)「ちょっとケン坊，そんなことしたらドロボウになっちゃうわよ」

●**取る　木**……(ア)「ケン坊，そんなことしたら植木がかわいそうじゃない」

●**取る　窓**……(ア)「まったくケン坊ったら，そんなもの取ってどうするつもりなのー？」

●**取る　サンプル**……(ア)「ケン坊，自動販売機を壊さないと取れないわよ」

●**取る　服**……(ア)「まったくケン坊ったらやらしいんだからあ」(美)「広野クン，私って人がいながらあ。クシュン」

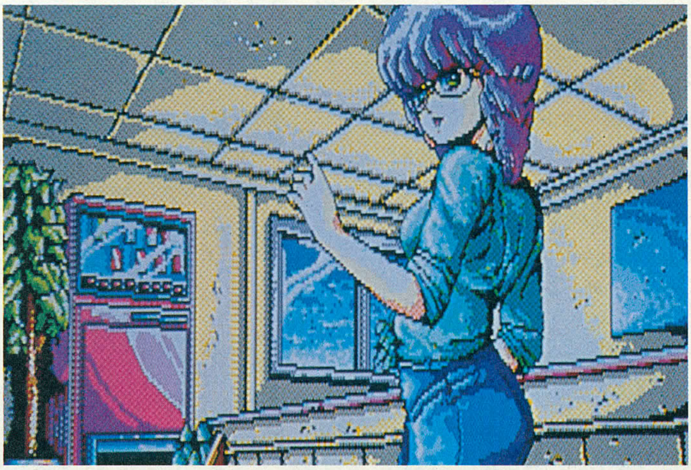
●**取る　ポスター**……(ア)「ケン坊，そこの貼り紙をはがしちゃだめじゃない」(美)「ねえ広野クン，だれかに見つかったら怒られちゃうから元にもどしておくわね」

●**取る　植木ばち**……(ア)「ケン坊，こんなもの持っていったってしょうがないわよ」(美)「広野クン，私もそう思う」

●**壊す　植木ばち**……(ア)「このドジ，スカポンタン，そんなことしたらホテルの人に怒られるわよ」(美)「そういうことするのって良くないと思うの」

●**取る　服**……(久)「これはウイングマン２じゃあないのよ」(ア)「ケン坊もワンパターンね」

●**見る　スリッパたて**……(ア)「ケン坊，頑丈そうなスリッパたてよ」

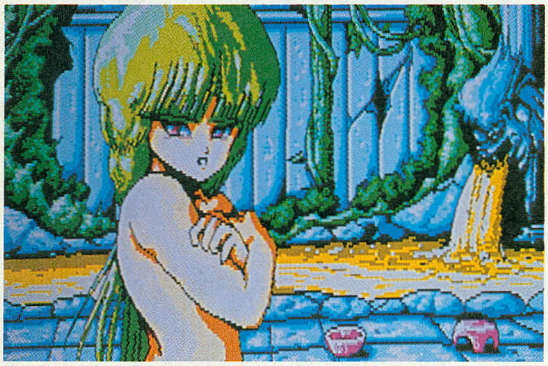


風呂場

このホテルのお風呂には，とっても楽しい(？)混浴がある。でも，どうどうと混浴に入るなんて，ヴィムちゃんもダイタン♥　フツーは混浴というと，じいちゃんばあちゃんしか入っていないものだということを覚えておこう（何のために覚えておくんだっつーの)。

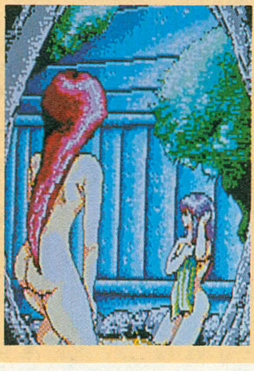
①「キャー，エッチ!!」
②「広野さん，またきたんですか？　早くでていってください!!」
③「広野さんのエッチ，何度も裸を見にこないでください」
④「広野さん，あそこの壁からむこうが見えるわよ，もうのぞいた？」

●**見る　風呂**……(美)「広野クン，ここは混浴よ♥」㋐「ケン坊，あとで一緒に入ろうね♥」
●**見る　ライオン**……㋐「わあー，立派なライオンね」(美)「私も将来，ライオンがある家を作りたいな♥」
●**動かす　ライオン**……㋐「うーん，ケン坊，しっかりと固定されてダメみたい」
●**見る　草**……㋐「ケン坊，この草食べられそうね」(美)「広野クン，とってもおいしそうね♥」



●**取る　草**……㋐「ケン坊，根っこが深くって抜けないわよ」(美)「広野クン，残念ね♥」
●**取る　草**……㋐「ケン坊，全然抜けないわよ」(美)「広野クン，本当に残念ね♥」
●**取る　草**……㋐「ケン坊，何度も同じことやらせないでね，まったくー」(美)「広野クン，やっぱり残念ね♥」
●**取る　草**……㋐「ケン坊，いい加減にしないと頭の毛を抜いちゃうからー」(美)「私，広野クンのスポーツ刈りってかっこいいと思うの」
●**食べる　草**……㋐「ケン坊，牛になるわよ」(美)「広野クン，ヒーローが牛になったらかっこ悪いわよ♥」
●**見る　板**……㋐「ケン坊，あそこの板のところに割れ目があるわよ」(美)「広野クン，調べてみたら？」
●**取る　板**……㋐「ケン坊，そおんなことしたら松岡先生のイターイおしおきがあるわよ」(美)「あおいさん，もしかしてシャレを言ったの？　とってもオシャレね」
●**見る　木**……㋐「ケン坊，お風呂の中に木が生えてるなんてちょっと珍しいわね」(美)「私もそう思う」
●**見る　ヴィム**……㋐「ケン坊，なにジロジロ見てるのよー」(美)「広野クン，女の人の裸を見るのって良くないと思うの」
●**見る　ヴィム**……㋐「ケン坊，いつまでも見てるんじゃないわよ」(美)「広野クン，見るんだったら私のを見て」

●**見る　お湯**……㋐「ケン坊，このお湯は飲むと体の悪いところがなおるんだって」(美)「広野クン，良かったわね♥」
●**飲む　お湯**……㋐「ケン坊，少し頭が軽くなったでしょう」(美)「あおいさん，それじゃあ広野クンがバカみたいじゃない」
●**飲む　お湯**……㋐「ケン坊，手のはれがひいていくわ」(美)「温泉のお湯ってすごいのね」
●**飲む　お湯**……㋐「ケン坊，足のはれがひいていくわ」(美)「私もお湯を飲もうかしら」㋐「美紅ちゃん，太いものは細くはならないのよ」(美)「…………」
●**見る　イス**……㋐「どこにでもあるプラスチックのイスよ」(美)「このイス，真ん中に穴がないわ」
●**取る　イス**……㋐「そのイスはさっき福本クンがすわってたから触らないほうがいいわ」(美)「あおいさん，それじゃあ福本クンのおしりが汚ないみたいじゃない」
●**見る　洗面器**……㋐「べつに穴も開いてないし，なにかに使えそうよ」(美)「地震のときはかぶって逃げると安全よ♥」
●**洗う　ヴィム**……㋒「あー，とってもいい気持ち，どうもありがとう」㋐「ケン坊ったら，なにデレーっとしてるのよー」(美)「…………」
●**入る　風呂**……㋐「服を着たまま入れるわけないでしょう」(美)「私，広野クンのすることって良くわからないわ」
●**ぬぐ　服**……㋒「きゃー、エッチ」㋐「ケン坊，レディの前で何をしようとしてるのよ」
●**見る　石**……㋐「ケン坊，ジロジロ見てないで早くどこか行こうよ」(美)「広野クン，そうしましょ♥」
●**取る　風呂場**……㋐「ケン坊，お風呂場を乗っ取るつもりなの？」(美)「広野クン，何がしたいのかわからないわ」



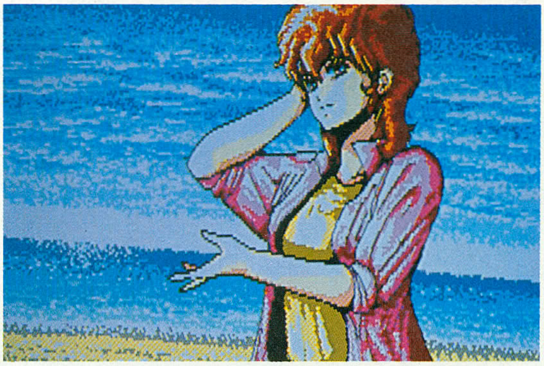
壁の穴をのぞいてみると，そこには女風呂が……♥　あのうしろ姿は，ひょっとして桃子ちゃん？　さすがTAMTAM，こうした読者サービスならぬプレイヤー・サービスも忘れちゃいません。

海　岸

松岡先生ってのは，ウイングマン・シリーズでけっこうシブイ役どころなんだよね。『1』ではマンガの本，『2』では体育館の鍵をプレゼントしてくれたし…。『ウイ・スペ』でも，松岡先生はちゃんとフラグのひとつになっているんだ。

①「広野クンたち，こんにちは」
②「あら，広野クンたちも私のようにきれいな海を見にきたのね」
③「広野クン，のどが渇いちゃったんだけど，なにか飲み物持ってない？」
④「広野クン，リロちゃんが探してたわよ」

- **見る　松岡**……㋐「ねえケン坊，今日の松岡先生なんだか機嫌がいいみたいよ」(美)「松岡先生，なにかいいことがあったのかしらね♥」
- **見る　海**……㋐「ねえケン坊，今日は波が高いから泳ぐときは気をつけたほうがいいわよ」
- **見る　空**……㋐「ねえケン坊,雲ひとつないいい天気よ」(美)「この日ざしじゃあ日焼けしちゃうわね♥」
- **見る　太陽**……㋐「まっまぶしー」(美)「あおいさん，太陽を直接見たら目がつぶれちゃうわよ」
- **見る　ヨット**……㋐「わー，あんなところにヨットがあるわね」(美)「ホーント，私もあんなヨットに乗りたいなー」
- **入る　海**……㋐「ちょっとケン坊，水着もないのに泳いじゃってビショビショじゃない」(美)「私も広野クンと一緒に泳いじゃおうかなあー♥」



- **飲む　水**……㋐「うげえー，ぺっぺっ塩っからーい」(美)「あおいさんったら，海の水は塩からいものなのよ」
- **たたく　松岡**……(松)「くぉーらぁー，広野クン，あんたはあたしになにか恨みがあるっていうのぉー！」㋐「やーいケン坊，怒られてるの」
- **取る　松岡**……㋐「ちょっとケン坊，そんなことばっかりしてるとまた松岡先生に怒られるわよ」(美)「ねえ広野クン，松岡先生に怒られないうちに早くどこかに行きましょう」
- **取る　海**……㋐「ねえケン坊，水はくめても海は取れないわよ」
- **取る　空**……㋐「ホーント，持っていきたくなるようなきれいな空ね」
- **取る　ヨット**……㋐「ねえケン坊，私もあんなヨットほしいなー」(美)「私もほしいなー♥」
- **見る　砂浜**……㋐「わあ，きれいな砂浜ね」(美)「ホント，サラサラしてて気持ちがいいわね」
- **取る　砂**……㋐「ケン坊，いくらきれいな砂だからってこんな物持っていってもしょうがないわよ」(美)「私もそう思うわ」
- **掘る　砂浜**……㋐「ケン坊，そんなところ掘ったって何もでてこないわよ」

海辺の公園

アイドル歌手のくるみちゃんがいるココは，横浜の港が見える丘公園なんでしょうか，それともグアムの恋人岬なんでしょうか？ ここで「さわる　手すり」と入力すると，手すりが壊れて，健太たちは松岡先生のいる海岸へと落っこちちゃうんだ。

①「あら広野クンこんにちは，海でも見ていってね♥」
②「わあー，海がとってもきれいね」
③「広野クン，松岡先生が呼んでいたわよ」
④「広野クン，あの望遠鏡のぞいてみた？　いい景色が見えるわよ」

- **のぞく　望遠鏡**……㋐「ねえケン坊，まっ暗で何も見えないわよ」(美)「ねえあおいさん，それはお金を入れないと見れないのよ」
- **投げる　あきカン**……㋐「あーあ，あきカンが下に落っこっちゃった」(美)「下にだれかいたら危ないと思う」
- **見る　くるみ**……㋐「ねえケン坊，くるみちゃんの服って学校の制服みたいね」
- **見る　カモメ**……㋐「あーケン坊，あんなところにカモメが飛んでいるわよ」(美)「ねえ広野クン，あのカモメたち，とっても気持ち良さそうに飛んでいるわね」
- **見る　ベンチ**……㋐「ねえケン坊，あのベンチで少し休んでいかない？」
- **見る　ゴミ箱**……㋐「ねえケン坊，あんなところにゴミ箱があるわよ」(美)「あおいさん，あのゴミ箱，ゴミがいっぱい入っているわよ」
- **見る　ゴミ**……㋐「あーあ，ちゃんとゴミ箱があるのにゴミ箱の中に捨てないで外にいっぱい捨ててある。まったく近頃の若い人たちは……」(美)「あおいさんったら，

そういう言いかたするとおばさんみたいよ」

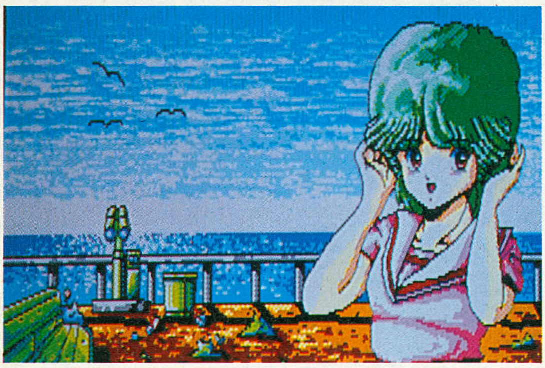
●見る　草……㋐「ケン坊，あそこに生えてるのは何の草かしら」㊮「ねえあおいさん，そんなことよりもあそこの双眼鏡を見てみない？」

●見る　手すり……㋐「ねえケン坊，手すりになにか落書きがあるわよ」㊮「ねえあおいさん，なんて書いてあるの？」

●見る　落書き……㋐「“北倉♥松岡”って書いてあるわよ」㊮「ねえ広野クン，その落書きひょっとして松岡先生たちが書いたのかもしれないわね」

●見る　海……㋐「あーあ，やっぱり海は広いわね」㊮「そうかあ，あおいさんは海を見るのは2回目だったわね」

●見る　空……㋐「ねえケン坊，今日はとってもいい天気ね」㊮「ねえあおいさん，下の浜へ行って泳がない？」



●見る　コインケース……㊮「ねえ広野クン，3分10円って書いてあるわよ」㋐「なーんだ，お金を入れないと使えないのか」

●取る　くるみ……㋐「ケン坊，くるみちゃんを連れてどこへ行くつもりなの？」㊮「私，そういうことするのって良くないと思うの」

●取る　カモメ……㋐「ぱーたれ，そんなことしたって取れるわけないじゃないのよ」㊮「広野クン，そういうことしたら危ないわよ」

●取る　ベンチ……㋐「ケン坊ったら，そんなに大きい物を取ってどうするの？」㊮「私，そういう物持っていくのって良くないと思う」

●取る　ゴミ箱……㋐「もー，ケン坊ったらそんな物持っていったら汚ないじゃない」

●取る　ゴミ……㋐「えー，私こんな汚(きた)ない物に触るのヤダー」

●取る　草……㋐「ケン坊，そんな草を取っても食べられないわよ」

●取る　手すり……㋐「ケン坊，私の力じゃこの柵はびくともしないわ」

●取る　海……㊮「ねえ広野クン，海なんてどうやって取るの？」㋐「まったくケン坊は，無理なことばっかり言うんだから―」

●取る　服……㋗「キャッ♥」㋐「ちょっとケン坊ったら，くるみちゃんになにするのよー」㊮「私，そういうことするのって良くないと思うの」

●取る　地面……㋐「うん！　うん！　うん！　ケン坊，取れないよー」

●たたく　くるみ……㋗「ぱこっ！　ひっ広野クンがぶったー」㋐「ケン坊ったら，正義の味方がそんなことしていいのかなー」

●たたく　かもめ……㋐「あはははは，ケン坊ったらそんなところで飛びはねたって，カモメにとどかないわよ」

●たたく　ゴミ箱……㋐「あー，ケン坊がそんなことするから，ゴミ箱の中のゴミが散らかっちゃったじゃないのよー」㊮「私，そういうことするのって良くないと思うの」

●たたく　海……㋐「もー,ケン坊ったら何してるのよー」㊮「そんなことしてる広野クンなんて私……」

●泳ぐ　海……㊮「ひっ広野クン，危ない‼」㋐「パータレ，いっくら泳ぎたいからってこんなところから飛び降りたら死んじゃうわよ」

●入る　ゴミ箱……㋐「ねえ美紅ちゃん，ここに大きなゴミ箱があるわよ」㊮「広野クン♥　そんなところに入っているとゴミと一緒に捨てちゃうんだからあ♥」

●かぶる　ゴミ箱……㋐「ケン坊，そういうことすると汚ないからやめたほうがいいんじゃない？」

●あさる　ゴミ箱……㋐「あー，ケン坊ったらゴミ箱をあさってる。そんなことばっかりしてると美紅ちゃんに嫌われちゃうわよ」㊮「そっそんなー，あおいさん」

●食べる草……㋐「ちょっとケン坊，サラダとまちがえてるんじゃなあーい？」㊮「広野クン，そんな物食べるとおなかを壊しちゃうわよ」

●登る　手すり……㋐「ちょっとケン坊ったら，高いところは苦手じゃなかったの？」㊮「広野クン，危ないから早く降りて♥」

●たたく　手すり……㋐「ケン坊，正義の味方がそんなことしていいのかなー」㊮「私，そんなことしちゃいけないと思うの」

●見る　鳥……㊮「私も鳥のように空を飛びたいわ」㋐「美紅ちゃんってロマンチストなのね♥」

●取る　鳥……㋐「ケン坊ったら，つかまえられるわけないじゃない」㊮「せっかく自由に飛んでいる鳥をつかまえちゃうなんてかわいそう。クシュン……」

●たたく　望遠鏡……㋐「ケン坊，いいことと悪いことの区別ぐらいつかないの？」㊮「そういうことするの良くないと思うの」

●見る　手すり……㋐「この手すり，すごく古いわねー」㊮「広野クン，危ないから近寄らないほうがいいわよ」

●見る　草……㋐「ただの雑草よ」㊮「雑草でもちゃんと生きているわ，生命って素晴らしいわね♥」

●見る　あきカン……㋐「これはコーラのあきカンみたいよ」㊮「なんでゴミ箱に捨てないのかしら……」

●動かす　ゴミ箱……㋐「しっかり固定されていて動かないわ」

●ける　ゴミ箱……㋐「ケン坊，そんなことしたら中のゴミが散らかっちゃうでしょ」㊮「広野クン，悪いことは

ヤ・メ・テ・ネ」

●**入る　ゴミ箱**……㋐「ケン坊，頭大丈夫？」(美)「広野クン，洋服が汚れちゃうからやめたほうがいいわ」

●**見る　花**……㋐「ケン坊，この花はつぼみのままよ」(美)「きっといつかお花になるときがくるのね,楽しみね♥」

●**取る　花**……㋐「ケン坊，そんなことしたら鼻がなくなっちゃってエイズ患者と思われちゃうでしょ」(美)「あおいさん，それは大ボケよ」

●**見る　ベンチ**……㋐「海の見えるベンチで素敵な彼氏と一緒に夕日を見れたらロマンチックね」(美)「私，恥ずかしいわ♥」

●**すわる　ベンチ**……㋐「なによ！　このベンチ，ガムがくっついてるわ。すわらなくて良かった」

●**見る　ガム**……㋐「汚ならしいわね，だれがこんなところにくっつけたのかしら」(美)「ほんと，私こういうことするのって良くないと思う」

●**取る　ガム**……㋐「ケン坊,そんな物拾ったら汚ないわ」

●**見る　海**……(美)「ねえ見て，あの海私の心のようにキラキラと輝いているわ」㋐「まったく美紅ちゃんたら，ケン坊の前だとくさいことばっかり言うんだから……」

●**見る　空**……㋐「見て見てケン坊，カラスが3羽飛んでいるわ」(美)「あおいさん良く見てよ，あれはカモメよ」

●**見る　くるみ**……㋗「広野クン，この服とっても素敵でしょ」㋐「くるみちゃん，とっても似合ってるわよ♥」

河　原

バケツを持ってはいるけど,決して美紅ちゃんはどじょうすくいをやっているわけではない。この川をどうにかして渡りたいなあ。渡った先がどこになっているのか，それは行ってみてのお楽しみ♥（もちろん，これもフラグのひとつになっていることは言うまでもない）。

①「ここには川が流れているのね♥」
②「広野クン，このへんでちょっとひと休みしましょう」
③「広野クン，川の中にお魚がいるわよ♥」
④「広野クン，ここの川はホントにきれいな川ね」

●**見る　美紅**……㋐「まったくもー，ケン坊ったら美紅ちゃんのほうばっかり見てるんだからあー」(美)「えーそんなぁー，あおいさんたら♥」

●**見る　石**……㋐「ケン坊，このへんは大きな石がゴロゴロしてるわね」(美)「広野クンもつまづいて転んだりしないでね♥」

●**見る　川**……㋐「川の真ん中あたりはだいぶ深そうね。これじゃ向こう岸に渡るのは無理ね」(美)「そうね，橋でもあればね……」

●**見る　水**……㋐「わあー，すっごくきれいな水ね。あーケン坊，あそこに魚が泳いでいるわよ」

●**見る　服**……(美)「ねえ広野クン，恥ずかしいからあんまり見つめないでね♥」㋐「わあー，ケン坊ったら真赤になってるー」

●**見る　バケツ**……㋐「ねえケン坊，美紅ちゃんたらバケツなんかどうしたのかしら」(美)「ねえあおいさん，このバケツここに置いてあったのよ。まだ使えるみたいよ」

●**見る　森**……㋐「ケン坊，緑がすごくきれいね」(美)「ねえ広野クン，緑って目にいいんだって」

●**動かす　石**……㋐「うーんうーんうーん」(美)「ねえ広野クン，重くって無理みたいよ」

●**取る　川**……㋐「ねえケン坊，取れないわよ」(美)「もー広野クンたら，川なんか取れるわけないじゃない」

●**取る　服**……(美)「きゃー，広野クンのエッチ」㋐「もーケン坊ったら，美紅ちゃんに何するのよー」

●**取る　森**……㋐「ケン坊ったら，どうやったらそんな物取れるのよー」

●**たたく　美紅**……(美)「きゃー，いったーい」㋐「もーケン坊ったら，そんなことばっかりしてると美紅ちゃんに嫌われちゃうわよ」

●**ける　石**……㋐「あははっ，ケン坊ったらそんなことしたら足が痛いに決まってるじゃない」(美)「広野クン大丈夫？　お医者さんに見てもらったほうがいいんじゃない？」

●**ける　水**……(美)「きゃー♥」㋐「もーケン坊ったら，冷たいじゃないのよー」

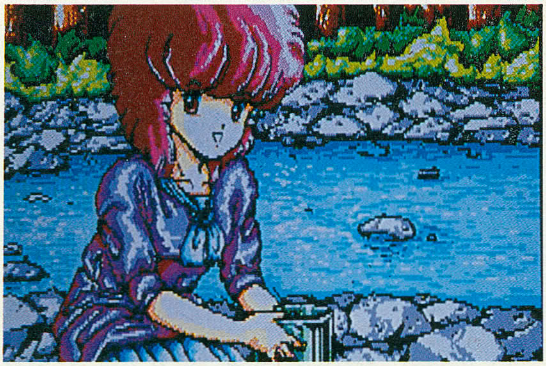
●**たたく　バケツ**……(美)「ひっ広野クン，そんなことしたら手が痛くなっちゃうわ♥」㋐「もーケン坊ったら，美紅ちゃんに謝りなさいよ」

●**見る　バケツ**……㋐「美紅ちゃん，そんな物持ってて何をするつもりなの？」(美)「このバケツを飯ごう代わりにしてご飯をたこうと思っていたの」

●**見る　バケツ**……㋐「ケン坊，バケツを見てるふりして美紅ちゃんの手を見てるんじゃあないわよ」(美)「きゃっ恥ずかしい♥」

●**見る　カニ**……㋐「ずいぶん大きなハサミね」(美)「広野クン，はさまれたら痛そうね」

●**取る　カニ**……㋐「やーいケン坊ったら，指をはさまれてんの一」(美)「広野クン，そんなに手がはれちゃって大



丈夫？」
●たたく　カニ……㋐「あっ，川の中に逃げちゃったわよ」(美)「広野クン，残念ね」
●見る　川……㋐「あの中で泳いだら気持ちいいだろうなあ」(美)「あおいさん，水が冷たくて心臓マヒを起こしちゃうからやめたほうがいいと思うの」
●泳ぐ　川……㋐「ケン坊はカナヅチなんだからやめたほうがいいわよ」(美)「そうよ，深みにでもはまったら危ないと思う」
●する　キス……(美)「広野クン，こんなところじゃダーメ♥」
●見る　木……㋐「ケン坊，ここからじゃ遠くてよく見えないわ」(美)「向こう岸に渡れればいいんだけどなあ」
●取る　草……㋐「ここからじゃ遠くてそんなことできないわ」(美)「橋でもあれば向こう岸に渡れるんだけど…」
●洗う　顔……(美)「どお，さっぱりした？」㋐「ケン坊，これで少しはシャキッとしたでしょ」
●見る　向こう岸……㋐「向こう岸には木がいっぱいあるわね」

洞　窟

オヤ？　リロちゃんがなにやら洞窟らしきものを見つけたゾ。中に入るには，打ちつけてある板を壊さなくちゃいけない。素手でチャレンジするのは無謀（むぼう）というもの。やっぱりそれなりの道具を使わなくっちゃ。

①「ウイングマンさん，こんにちは。私あそこに見える洞窟を探検したいのだけど，入れないで困っているんです」
②「ウイングマンさん，なにしにきたのですか？」
③「ウイングマンさん，さっき松岡先生が呼んでましたわよ」
④「みんなそろって仲がいいですね，私も仲間に入れてくださいませんか？」

●見る　鳥……㋐「ケン坊，鳥なんてどこにもいないわよ」(美)「広野クン，残念ね♥」
●取る　鳥……㋐「ケン坊，いないのに取れるわけないでしょう？」(美)「広野クン，魔法使いだったら良かったのにね♥　本当に残念ね！」



●見る　リロ……㋷「ちょっと，あんまりジロジロ見ないでいただけます」㋐「やーい，ケン坊ったらデレデレしてるからそういう目に会うのよ」
●見る　リボン……㋐「わあー，リロちゃんっていっつも大きなリボンをつけているのね」
●見る　服……㋐「わあー，リロちゃんの服きまってるー」㋷「あおいお姉さま，この洋服とっても気に入ってるんです♥」
●見る　石……㋐「なんのへんてつもない石よ」(美)「広野クン，石のすき間に鍵穴があるわよ」㋐「美紅ちゃん，それはウイングマン2で使ったネタよ。鍵穴なんかどこにもないわよ」
●見る　板……㋐「ケン坊，しっかりと打ちつけてあるわよ」(美)「広野クン，これではなかなか取れそうにないわね」
●見る　洞窟……㋐「ねえケン坊，板が打ちつけてあるわよ」(美)「広野クン，これではなかなか取れそうにないわね」
●見る　洞窟の中……㋐「ケン坊，洞窟の中は真っ暗でなにも見えないわね」(美)「ホント，なんだか恐いわね♥」
●見る　草……㋐「ねえケン坊，ただの雑草じゃない？」
●食べる　草……㋐「ケン坊ったら，草を食べてるー」(美)「これがホントの道草ね」
●取る　服……㋷「ウイングマンさん，やめてください！」(美)「広野クン，そういうことするの良くないと思う」
●取る　草……㋐「ケン坊，あんなに高いところにあるの危ないからやめなさいよ」(美)「そうよ広野クン，危ないわ」
●壊す　板……㋐「ケン坊，素手じゃダメみたいよ」(美)「広野クン，なにか板を壊す道具がないかしら？」
●たたく　石……㋐「ケン坊，素手じゃ壊れないわよ」(美)「広野クン，手がはれちゃって大丈夫？」
●ける　石……㋐「ケン坊，足が折れちゃったわよ」(美)「広野クン，歩けなくなっちゃった」
●登る　石……㋐「ケン坊，くずれそうだから登らないほうがいいわよ」(美)「そうよ広野クン，危ないからやめたほうがいいわよ」



いろいろと苦労して洞窟の中に潜入すると，そこはとっても気味の悪いところ。おばけ屋敷のたぐいがキライな美紅ちゃんは，サッサとココからぬけだしちゃうのでした，チャンチャン。

森

とっても静かな森のそばにくると，あおいさんがひと休み。こういうところには，昆虫が山ほどいたりする。ちなみに，すべてのフラグを満たしてから，この場面で「見る　×××」「取る　く×が×」すると，Aパートからぬけだすことができるんだ。

①「とっても静かなところね」
②「ケン坊，疲れちゃったよー，このへんでひと休みしようよ♥」
③「ケン坊，どこかで鳥の鳴き声が聞こえるわね」
④「ケン坊，木がいっぱいあるわよ，こういうところには昆虫がいっぱいいるのよね♥」

- **見る　アオイ**……㋐「ドキッ！　ケッケン坊，どうしたの？　私のことジッと見て」
- **見る　森**……㋐「うわぁー，いっぱい木があるわねー」㊮「ねえ広野クン，しばらくここで森林浴していかない？」
- **見る　木**……㋐「ねえケン坊，べつに変わったところはないわよ」㊮「ちょっとまって，アオイさん，あんなところに鳥の巣があるみたいよ」
- **取る　アオイ**……㋐「ちょっちょっとケン坊，くすぐったい，何してるのよ」
- **取る　木**……㋐「ケン坊，こんな大きな木，ディメンションパワーを使ってもぬけないわよ‼」
- **登る　木**……㋐「ケン坊，そんなところに登ったら危ないわよ」
- **取る　草**……㋐「ケン坊，根っこが深くて取れないわ」
- **見る　根っこ**……㋐「ケン坊，地面にしっかりとうわってるわよ」
- **取る　枝**……㋐「ねえケン坊，そういうことしちゃいけないと思うんだけどなぁー」㊮「私もそう思う」
- **取る　服**……㋐「もー，ケン坊のスカポンタンのアホポンタン！　何するのよ！」
- **入る　森**……㋐「ねえケン坊，森の奥は暗くて気持ち悪いと思わない？」㊮「私もあんまり森の奥へは行きたくないなあ」
- **たたく　アオイ**……㋐「いったーい，もーケン坊ったら，何するのよー」㊮「広野クン，そういうことしたら良くないと思うの」
- **取る　鳥の巣**……㋐「そんなことしたら鳥の家がなくなっちゃうでしょ」㊮「そういうことするのって良くないと思う」
- **見る　草**……㋐「ねえケン坊，なかなかフカフカした草ね」



とてもアブないコマンドって…？

というわけで，『ウイ・スペ』のリアクション・データを一挙に大公開してるわけだけど，じつは，あまりにも過激&危険すぎて載せられなかったデータがいくつかある。とにかくアブない。アダルト・ゲームではない『ウイ・スペ』に，こんなリアクションが入っていいんだろうかと悩んでしまう。たとえばたとえば……

- **Aパートの海辺の公園で「さわる　望遠鏡」**
- **Aパートの海岸で「話す　趣味」**

——う～，これ以上はとてもじゃないが教えられない。どうしても知りたいって人は，自分で探してみてくれ。

女の子の部屋

ゲゲッ，なんだって広黄のヤツが，ホテルの女の子の部屋で寝ているんだ!! オマエは変態なのか!?（そのとおり）『スターどっきり㊙報告』のアイドル寝起きレポーターになったからなんて言いワケは通じないぜ!

①「やあ，なにしにきたんだい，私はね・む・い」
②「キミたちはこんなところになにしにきたんだい？」
③「まだ寝てるって？　ほっといてくれ，私はふとんの中が好きなんだ」
④「キミたちもここへきて一緒に寝ないかい？」

●**見る　広黄**…㋐「ねえケン坊，ここは女の子の部屋なのに広黄クンたら何してるのかしら」㋻「福本が部屋で暴れてるんでここに逃げてきたんだ」

●**見る　窓**……㋐「ねえケン坊，ここの窓から浜が見えるわよ」㊮「あー広野クン，あそこにだれかいるわよ」

●**見る　壁**……㋐「壁にはカレンダーが張ってあるわよ」㊮「でも今は8月なのにへんなの」㋻「私は3月のカレンダーが好きなんだ」

●**見る　ハンガー**……㋐「ねえケン坊，タオルがかかってるわよ」㊮「だけど緑色のタオルなんてだれが使っているのかしら？」

●**見る　タオル**……㋐「ケン坊，べつに変わったところはないわよ」㊮「ねえ広野クン，あとで汗をふくのにとっておいたら？」

●**見る　メガネ**……㋐「わあー，渡辺クンったら趣味の悪いメガネをかけてるー」㋻「そんなのは私の勝手だ。わっはっはっ……」㊮「広野クン，この人ちょっとアブナイわよ」

●**見る　カバン**……㋐「ねえケン坊，ハートのマークがついたのはだれのかしらね」

●**見る　テレビ**……㋐「ねえケン坊，テレビばっかり見てるとバカになっちゃうわよ」㊮「そしたら私，困っちゃうなあ♥」

●**見る　テレビの台**……㋐「あーケン坊，こんなところに指輪が落ちてるわよ」㊮「でもこれはこの部屋の女の子のだから持ってかないほうがいいわよ」

●**見る　ふとん**……㋐「ねえケン坊，渡辺クンたらどこからふとんなんか引っぱりだしてきたのかしらね」㊮「私，あのふとんは使いたくないと思う」

●**取る　広黄**……㋻「ちょっとリーダー，どうやってボクを取るんですか？」㋐「ケン坊，そんなの汚ないから捨てちゃいなよ」

●**取る　壁**……㋐「パッパッパッ，パータレ，そんなもの取れるわけないじゃないのよ」

●**取る　ハンガー**……㋐「ねえケン坊，そのハンガーはこのホテルのだから持ってかないほうがいいわよ」㊮「私もそう思う♥」

●**取る　めがね**……㋻「リッリーダー，なにをするんですか」㊮「広野クン♥　そんなことしたら広黄クンがかわいそうよ」

●**取る　カバン**……㋐「あー，ケン坊ったら人のカバンを持ってこうとするー」㊮「広野クンたら，そんなことしたらドロボーになっちゃうわよ」

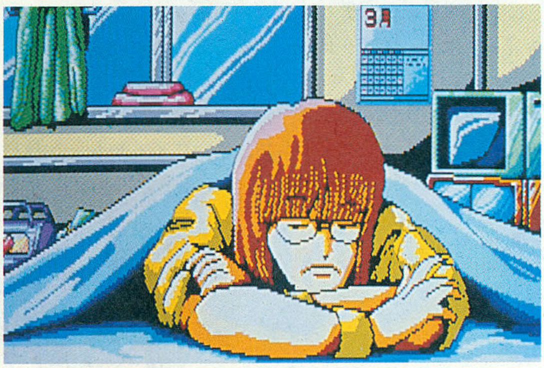
●**取る　フトン**……㋻「ちょっとリーダー，そんなことしたらオレがカゼをひいちゃいますよ」

●**たたく　広黄**……㋻「痛いなあ，なにすんですか」

●**たたく　壁**……㋐「ドンドンドン」

●**たたく　ハンガー**……㋐「ちょっとケン坊，そんなことしたらハンガーが壊れちゃうわよ」㊮「私，そういうことするのって良くないと思うの」

●**たたく　タオル**……㋐「ねえケン坊，なにタオルとじゃれてるのよー」㊮「広野クンておもしろいわね♥　あおいさん」



●**たたく　バック**……㋐「あー，ケン坊ったらまた悪さしてるー」㊮「ねえ広野クン，私そういうことはしないほうがいいと思うの」

●**たたく　テレビ**……㋐「ケン坊，そんなことして，もし本当にテレビが壊れたら大変よ」

●**ける　テレビの台**……㋐「もーケン坊ったら，そんなとこけったら足が痛いに決まってるでしょ」

●**ける　ふとん**……㋐「あはははは，ケン坊ったらふとんをけろうとしてころんでるの」㊮「広野クン，大丈夫？」

●**開ける　バック**……㊮「女の子のバックを勝手に開けるなんて良くないと思う」㋐「ケン坊ってサ・イ・テー」

●**つける　テレビ**……㋐「ケン坊，つけるって言ったってこのテレビ，スイッチがついてないわよ」㊮「広野クン，このテレビはきっとリモコンテレビなのよ」㋐「リモコンがないとつけられないわね」

●**開ける　テレビの台**……㋐「この台，壊れそうだから触るのはよしましょう」㊮「私もそう思うの」

●**壊す　テレビの台**……㋻「うっうっ，そりだくはやみちくりぃー。そんなことすると私の責任になってしまうがなあー」

●入る　ふとん……㋐「あーやっだー，ケン坊ったら渡辺クンと一緒に寝てるのー」渡「ポ♥」

●開ける　窓……㋐「ねえケン坊，渡辺クンが邪魔でむこうに行けないよー」

●どかす　渡辺……渡「むだな抵抗はよしたまえ，私にかなうわけがないじゃないか。わっはっはっ」

●見る　テレビ……㋐「ケン坊，テレビは消えているわよ」美「広野クン，私テレビが見たいわ」

●のぞく　テレビ……㋐「あっすっごい，このテレビ，ドットピッチ0.31よ」美「ずいぶんと細かいのね」

●もどす　テレビ……美「あおいさん，ディメンションパワーでテレビを元にもどしてよ」㋐「わかったわ。でも元にもどすには時間がかかるわよ」

●見る　カレンダー……㋐「このカレンダー，ダレンダー」渡「オレンダー」

●めくる　カレンダー……㋐「4月のカレンダーがあるわよ」美「4月って入学式のシーズンね♥」

●見る　パジャマ……㋐「このパジャマは桃子ちゃんのよ♥」美「桃子ちゃんのパジャマってかわいいのね♥」

●取る　パジャマ……㋐「ケン坊ったら，レディの持ち物を持ってっちゃだめよ！」美「広野クン，私もそう思う♥」

●食べる　パジャマ……㋐「まったくケン坊ったら，女の子の身につけたものだったらなんでもいいみたいね♥」

●見る　水筒……㋐「この水筒の中身はからっぽよ」美「ウーロン茶でも入っていたら，のどが渇いたときにラッキーなんだけどなあ」

●取る　水筒……㋐「ケン坊ったら，レディの部屋の物を持ってっちゃだめよ！」美「広野クン，私もそう思う♥」

男部屋

柔道着を着て，高らかに笑っている福本クンが，じつに気色悪い。いっしょに柔道をしようとか，　風呂に行こうとか，とにかくワガママなヤツなのだ。どう見ても×××××を失くして困っているようには見えない。

①「ちぇすとぉー，きぇーきぇー，広野も一緒に柔道しようぜ」
②「おい広野，なにか食いもんくれよ!!」
③「おっす広野，たばこくれよ!!」
④「広野たち，一緒に風呂にでも行こうぜ」

●見る　ゴミ……㋐「なんかゴミゴミした部屋ね」美「アオイさんっておもしろいことを言うわね♥」

●取る　ゴミ……㋐「ケン坊，汚ないからやめましょう」福「アオイン!!　人の部屋にきて汚ねえはねえだろ!!」美「福本クンって口が悪いわね♥」

●食べる　ゴミ……福「おい広野，大事な食料だから勝手に食べないでくれよ！」美「福本クン，てまるでヤギね♥」

●捨てる　ゴミ……福「おいおい，ちらかすなよなー」㋐「何言ってるのよー，はじめからちらかってるくせに……」

●見る　壁……㋐「あーケン坊，何か書いてあるわよ」美「〝3度目の正直〟ですって」

●見る　福本……㋐「あー，ケン坊と福本クンが見つめ合ってる。ひょっとして2人は……」福「アオイさん，そんな冗談はやめてくれよー」

●見る　天井……㋐「ねえケン坊，螢光灯があるだけで別に変わったところはないわよ」

●見る　螢光灯……㋐「ねえケン坊，ずいぶん大きな螢光灯ね」

●見る　窓……㋐「ねえケン坊，ここの窓はずいぶん大きいわね」美「ねえ広野クン，戸の外はテラスになっているのね」

●見る　テラス……㋐「すわり心地が良さそうなイスがあるわねえ」

●見る　ハンガー……㋐「ねえケン坊，どこにでもあるふつうのハンガーよ」美「ねえ広野クン，ハンガーにタオルがかかっているわよ」

●見る　タオル……㋐「ねえケン坊，このタオルはだれのかしらね」

●見る　イス……㋐「あらっ，いいところにイスがあるわ。私，少し休みたかったところなんだ」美「そういえば私もそんな気がするみたい」

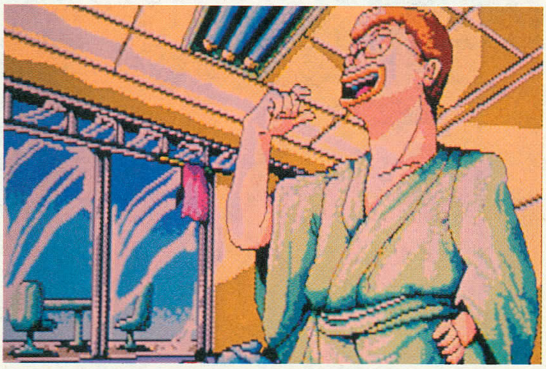
●見る　外……㋐「ケン坊，外はいい天気よ」美「ねえ広野クン，今度は外へでてみない？」

●取る　福本……福「ポッ♥」㋐「あーやだあー，福本クンったら赤くなってるー」

●取る　窓……㋐「もうケン坊ったら，それを言うなら戸を開けるでしょ」

●取る　タオル……㋐「ケン坊，人の物を取っちゃダメよ。美「広野クン，私もそう思うわ」

●取る　ガラス……㋐「ちょっとケン坊，そんな物を持っていっちゃいけないのよ」



●**取る　ハンガー**……㋐「ねえケン坊，ハンガーなんて取ってどうするのよ？」(美)「そのハンガーはこのホテルの物だから持っていかないほうがいいと思う」

●**取る　メガネ**……(福)「おいおい広野，悪ふざけはやめろよな」(美)「私，そういうことするのって良くないと思うの」

●**見る　メガネ**……(福)「どうだ広野，オレに似合ってるだろ」㋐「福本クンてへんなの」

●**たたく　福本**……(福)「いてっ‼　おい広野，いきなり何するんだよ」

●**たたく　螢光灯**……㋐「ケン坊，ケン坊の背じゃそこまで届かないわよ」

●**たたく　窓**……㋐「ケン坊，そんなことしたら危ないじゃない」(美)「広野クンがケガをしたら私……」

●**壊す　タオル**……㋐「ケン坊，どうやってタオルを壊すのよ，私わかんなあーい」

●**たたく　ハンガー**……㋐「あー，ケン坊ったらハンガーを壊そうとしてる」(美)「私，そういうことするのって良くないと思う」

●**たたく　イス**……㋐「もー，ケン坊ったらイスはすわるものよ」

●**たたく　テーブル**……㋐「あはははっ，ケン坊ったら素手でテーブルを壊せるわけないでしょ！」(美)「広野クン手が痛くなあーい？」

●**すわる　イス**……㋐「ケン坊，そんなことしてないでフロントにでも行ってみましょうよ」

●**見せる　すいがら**……(福)「おい広野，いい物持ってるじゃんか。オレにくれよ」㋐「福本クンてへんな人ね」

●**わたす　すいがら**……(福)「広野，おまえってホントにいいヤツだな。お礼にライターのオイルを分けてやるよ。あっ，オマエのライターは100円ライターだから，オイルは使えないんだ。わりい，わりい！」

●**調べる　服**……(福)「それはオレがさっきまで着ていた服だよ」

●**取る　服**……(福)「おいおい広野，やめてくれ，オレはその服がなくなったら他に着る物がないんだ」

●**見る　あきカン**……(福)「それはオレのカンだから触るなよ」

屋　上

『1』と同じく，桃子ちゃんとは屋上で会える。ここで「見る　桃子のブラ」と入力すると,「ウフッ♥リーダーにあげましょうか？」なんて大胆な発言が！　コラコラ，そこのキミ,「もらう」なんて入力したって，ムダだってば！

①「リーダーこんにちは，いい天気ですね」

②「リーダー，こんな天気のいい日にはお洗濯にかぎりますね♥」

③「リーダー，遊びにくるのはけっこうですけど，下着には手をださないでくださいね♥」

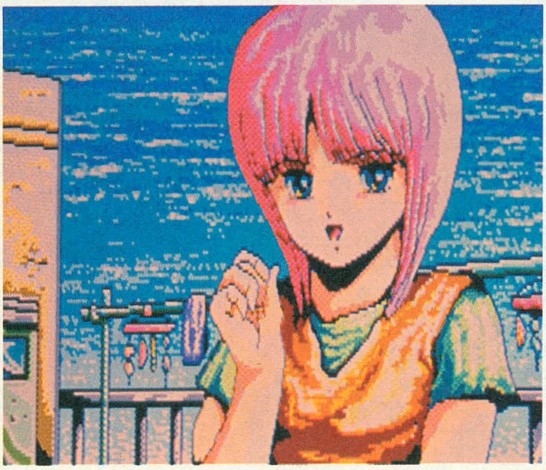
④「リーダー，手すりのほうにはあまり近寄らないでくださいね♥　腐っているそうなんです」

●**見る　空**……(桃)「リーダー，こんなに天気のいい日にはスポーツでもしたいですね」㋐「私，空を見てると子供の頃を思いだすわ」

●**取る　服**……(桃)「リーダー，こんなところでやめてください」㋐「ケン坊，美紅ちゃんの前でなんてことするの！」(美)「わたし，わたし……」

●**見る　桃子**……㋐「桃子ちゃんっていつもかわいい服を着てるのね」(桃)「あおいさんったら，恥ずかしいわ……」

●**見る　物干し**……㋐「ケン坊，たくさん洗濯物が干してあるわよ」(美)「広野クン，あんまりジロジロ見るのって良くないと思うの」



●**取る　物干しざお**……㋐「ケン坊，さおよりも本当は洗濯物のほうがほしいんでしょう」(美)「広野クンのエッチ」

●**見る　下着**……㋐「ケン坊，やらしい目でジロジロ見ないでよー」(美)「私，エッチな人ってキ・ラ・イ！」

●**見る　ブラジャー**……㋐「ケン坊，そんな物ばっかり見てるとモッコリしちゃうわよ」(美)「あおいさん，モッコりってなんのこと？」

●**取る　パンティ**……㋐「ケン坊，そんな物取って，はくつもりなの？」(桃)「リーダーって，そういう趣味があったんですか？」(美)「広野クンって変態だったのね」

●**はく　パンティ**……㋐「やーい，ヘンタイヘンタイヘンターイ」(桃)「リーダーのヘンタイヘンタイヘンターイ」(美)「広野クンってやっぱり変態だったのね」

●**見る　桃子のパンティ**……(桃)「きゃっ，リーダーのエッチ♥」

●**見る　桃子のブラジャー**……(桃)「リーダー，ひとつあげましょうか？」㋐「桃子ちゃん，ケン坊を誘惑しないで‼」(美)「広野クンのス・ケ・ベ！」

●**登る　手すり**……㋐「ケン坊，そんなことできるわけないでしょう」(美)「広野クン，残念ね」

●**見る　壁**……㋐「ケン坊，〝クワガタには気をつけろ〟

だって」(美)「もしもクワガタを取ったら，ウイングマン2みたいに荷物がなくなっちゃうのかしら？」
●**登る　壁**……㋐「ケン坊，そんなことしたら危ないでしょう」(桃)「リーダー，ケガでもしたら大変ですよ」
●**壊す　壁**……㋐「ケン坊，素手でたたいて痛くないの？」(桃)「リーダー，手がはれてますよ」

北倉先生の部屋

ココへきたときにでるメッセージが「やあ，キミたち，みんなそろって何をしているんだい」——いーなあ，このセリフ。たしか『1』とまるっきり同じだよね。でも今回は，北倉先生の正体はキータクラーじゃないんで，ご安心を。

①「やあ，キミたち，みんなそろって何をしているんだい？」
②「北倉先生のシャツってとってもハデハデしいわね」
③「私はたばこを吸いだしたら，なかなかやめられないのだよ」
④「おい広野，どこかにマッチが売ってなかったかい？ちょっと切らしているんだよ」

●**見る　灰ざら**……㋐「たばこがいっぱい入ってるわ」(美)「私，たばこの吸いすぎって体に良くないと思うの」
●**取る　灰ざら**……㋐「ケン坊，そんなことしたら吸いがらがこぼれちゃうでしょ」(美)「私もそういうことしないほうがいいと思うの」
●**見る　吸いがら**……㋐「いっぱいあって汚ならしいわね」(美)「私もそう思うの」
●**乗る　エレベーター**……㋐「あっ！　ケン坊がエレベーターのドアに頭ぶつけちゃった」(美)「広野クン，大丈夫？」
●**開ける　エレベーター**……㋐「ねえケン坊，開かないわよ」(美)「ねえあおいさん，横にボタンがあるわよ。それを押すと開くんじゃない？」
●**閉める　エレベーター**……(美)「ねえ広野クン，エレベーターは，乗るか開けてから時間がたつと自動的に閉まるのよ」
●**見る　北倉**……㋐「ねえケン坊，北倉先生ったらたばこを吸っているわよ」
●**たたく　北倉**……(北)「こらこらキミたち，あんまりいたずらをするんじゃないぞ」㋐「やーいケン坊，怒られてるの」
●**見る　服**……㋐「ねえねえ，北倉先生の服ってちょっとハデだと思わない？」

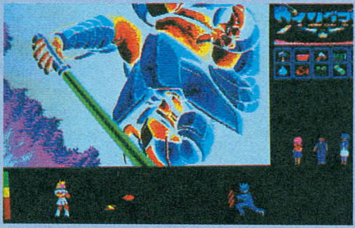


●**たたく　ボタン**……㋐「ケン坊ったら，エレベーターのスイッチをいたずらしてる。もう，北倉先生にしかられちゃうわよ」
●**たたく　壁**……㋐「ケン坊，もう少しまともなことできないの？」(美)「広野クン，正義の味方なんだからもっとしっかりして！」
●**取る　北倉**……(北)「キミたち，そんなことばかりしてるんだったら，外へでて体でも鍛えたらどうかね」
●**見る　たばこ**……㋐「あら，北倉先生の吸っているたばこはラークマイルドなのね」
●**取る　たばこ**……㋐「ケン坊，そんなことしたらヤケドしちゃうわよ」

ナースが正体を現わした!!

Aパートですべてのフラグを満たすと（たぶん10個以上あると思うのでけっこう難しい），ライエルに送りこまれた刺客ナースが，ついに正体を現わす。ここでは，ウイングマン・シリーズおなじみの戦闘モードでナースと戦うことになるんだ。たとえ負けても再度チャレンジできるので勝つまでガンバレ!!



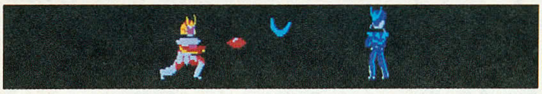




あわれウイングマンに敗れて，散っていくナース。ライエルに利用されたとも知らずに，「くっ，キサマごときに倒されるとは一生の不覚」というおキマリのセリフをはくあたりがすごくカワイソウ。合掌。

ウィングマン・スペシャル 全武器マニュアル

ウィングマン・シリーズと言えば，やはり忘れちゃいけないのが，この戦闘モード。今回は，ウィングマン究極の必殺技とも言われているヒートショックが加わった。それでは，武器をザッとご紹介すると……。



▲スパイラルカット

頭部についた飾りを，ブーメランのように飛ばす。



▲ファイナルビーム

上半身から強力なビームを発する。



▲バリアレイバー

ある程度敵の攻撃を防ぐバリアを張る。



▲デルタエンド

前作では必殺技だったが，今回は単にダメージを与えることしかできない。自分の集中力メーター（画面右端）が水色になっていないと使えない。



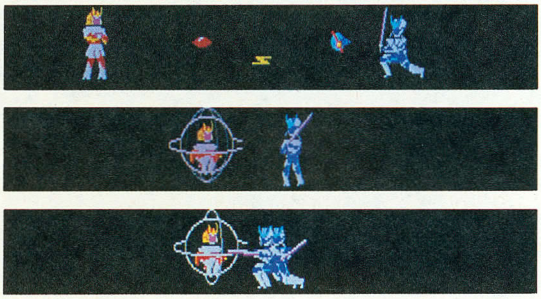
▲ソーラガーダー

ノーマルのガーダーよりも強力。太陽エネルギーをチャージできる。



▲ビームフラッシャー

一点にビームを集中させる強力なワザ。このビームは当たり判定のある時間が長いので，壁ぎわに敵をはさむとものすごい勢いでダメージを与えられる。

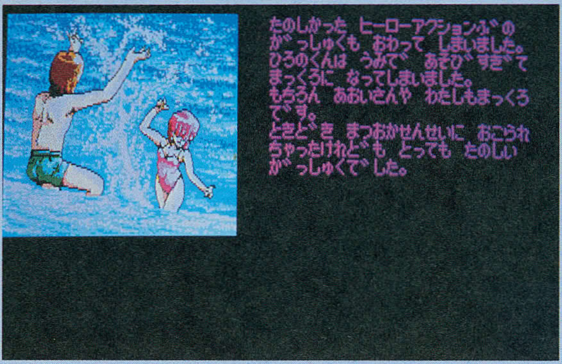


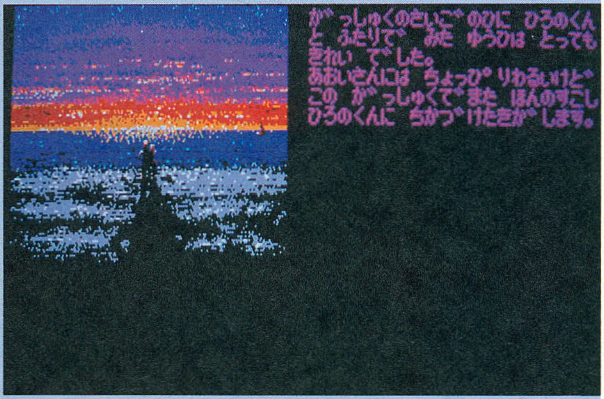
▲ヒートショック

ウイングマン最強の必殺ワザ。ソーラガーダーからデスボールという球体を発して相手をその中にとじこめ，ヒートレイバーでデスボールごとたたき切る。自分の集中力メーター（画面右端）が水色になっていないと使えない。

コーヒー・ブレイク

ゲームのつなぎ目にグラフィックを入れて，“コーヒー・ブレイク”なるお時間をもうけているのも，ウイングマン・シリーズの特徴のひとつだ。お茶でも飲んでひと休みしましょ♡





Bパート ライエルの陰媒とは はたして…!?

Aパートとくらべると，このBパートは多少なりとも易しい。順序良くアイテムを手に入れていけばいいわけで，Aパートのようなインケンなフラグはほとんどない。場面数も7と減っているので，じっくりとチャレンジしてみてほしい。

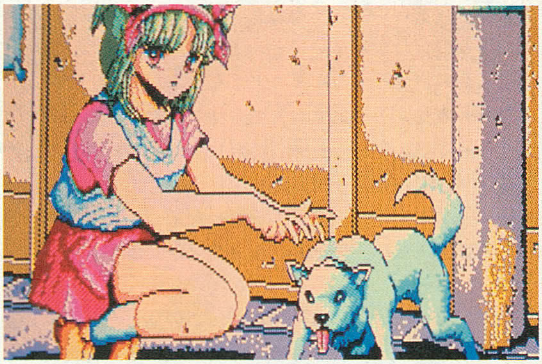
最後になってようやく，ライエルの陰媒の実体が見えてくるぞ。「×××　ハンバーガー」――コレがエンディングへ行くためのラスト・コマンドだだだ!!

道　路

リロちゃんが愛犬を連れてお散歩中。でもこの犬，なんで怒ってるんだろ？　なお，あるフラグを立ててからこの場面にくると，Bパートをぬけるための超重要アイテムを見つけることができるゾ。カーソル入力を利用して，スミズミまで「みる」してみるべし。

①「あら広野さん，散歩してるんですか？」
②「広野さん，今日松岡先生がごちそうしてくれるって言ってましたわよ」
③「広野さん，この犬とってもかわいいでしょ♡」
④「広野さんたちも一緒に犬の散歩しませんか？」

●**見る　道路**……㋐「ケン坊，この道路は本物ね♥」㊤「あおいさん!!　なにをトンチンカンなこと言ってるのよー」
●**見る　リロ**……㋐「ねえケン坊，リロちゃんって犬を飼っていたのね」㊤「私も犬がほしいなー」
●**見る　犬**……㊤「ねえ広野クン，なんだかこの犬怒っているみたいよ」㋐「まったくケン坊ったら，またこの犬になんかいたずらをしたんでしょう」
●**見る　電柱**……㋐「あーケン坊，この電柱に犬のおしっこがかかってるわよ」㊤「なんだか汚ないわねー」
●**見る　壁**……㋐「ねえケン坊，へいのはじのほうになにか貼り紙があるわよ」㊤「ねえ広野クン，何が書いてあるのかしら？」
●**見る　貼り紙**……㋐「え～やだ～，美紅ちゃん，この貼り紙を見てよ♡」㊤「あら，"自衛官募集中"だって。ねえ，広野クンは入らないでね♥」
●**見る　落書き**……㋐「ねえケン坊，こんなところに落書きがあるわよ」㊤「えーと"どぶに注意"ですって」
●**見る　おしっこ**……㋐「ちょっとケン坊ったらー，汚ないからやめなよー」
●**見る　リボン**……㋐「ホントにいつ見てもリロちゃんって，大きなリボンをしているのね」
●**見る　くつ**……㋐「リロちゃんってかわいいくつをはいているのね」
●**見る　服**……㋐「リロちゃん，今日の服きまってるー」㋷「あおいお姉さまも素敵ですわよ」
●**取る　リロ**……㋐「ケン坊のバカッタレー！　リロちゃんを取れるわけないでしょう」
●**取る　犬**……㋷「ちょっと広野さん，私のポチに触らないでください」㋐「やーい，ケン坊ったら怒られてるのー」
●**取る　貼り紙**……㋐「えーうっそー，ケン坊ったらそんなポスターを取って，自衛隊にでも入るつもりなの？」㊤「広野クンったら，冗談は顔だけにしといてね♥」
●**取る　おしっこ**……㋐「うーやだー，ケン坊ったらおしっこに触っちゃったー」㊤「えっえっえっえんがちょおー」
●**取る　どぶのふた**……㋐「ケン坊ったら，汚ないからそんな板捨てちゃいなよー」㊤「私，どぶのふたなんか持っていってもしょうがないと思うの」
●**めくる　スカート**……㋷「ウイングマンさん，何をするのですか」㋐「やーいケン坊，怒られてるのー」
●**たたく　リロ**……㋷「えーん!!　えーん!!　あおいお姉さまー，この人がいじめるんですよ」㋐「まったくもー，ケン坊は正義の味方じゃなかったの？」



●**たたく　犬**……㋐「あー，ケン坊ったら犬をいじめてるー。かわいそうじゃない」
●**たたく　電柱**……㋐「そんなことしたって何もでてこないわよー」㊤「広野クン，残念ね♥」
●**やぶる　貼り紙**……㋐「あー，ケン坊ったらへいの貼り紙をはがしてる」㊤「私，そういうことするのって良くないと思う」
●**なでる　犬**……㋐「へー，この犬とっても人なつっこいのね♥」
●**登る　電柱**……㋐「ケン坊，そんなところに登って，落ちたらどうするの？」㊤「広野クン，危ないことはやめてね」
●**見る　シッポ**……㋐「かわいいシッポね」㊤「ああいうシッポをマフラーにするとあったかいのよねえー」

●**取る　カン**……㋐「ケン坊，汚ないからそんなもの取らないで」(美)「広野クン，エイズになったらどうするつもりなの？」

●**見る　カン**……㋐「どうってことないただのあきカンよ」

●**取る　首輪**……㋷「ウイングマンさん，これを取るのだけはやめてください」(美)「広野クン，そんなことしたら“生類憐れみの令”にひっかかるわよ」

●**見る　首輪**……㋷「この首輪，とってもかわいいでしょう」

●**見る　足**……㋐「ケン坊，なにリロちゃんの足をジロジロ見てるのよー」(美)「広野クン，私っていう人がありながら」

松岡先生の部屋

松岡先生の家でどうどうとたばこをふかしているとは，いったいなんなんでしょうねー，この人は。ま，だれもが公認している仲だからいいか。人の恋路を邪魔するヤツは馬に蹴られて死んじまえってね。

①「やあキミたち，人の家まで何しにきたのだね？」
②「いやあー，いつ吸ってもたばこはう・ま・いなあ」
③「キミたちも松岡先生にごちそうになりにきたのかい？」
④「やあキミたち，どこかで松岡先生を見なかったかい？買い物に行ってまだ帰ってきてないんだよ」

●**見る　テーブル**……㋐「松岡先生ったら，ひとりで住んでいるのにこんなに大きなテーブルを使っているのね♥」

●**見る　ドア**……(北)「キミたち，あのドアはなかなかシャレてるだろう？」㋐「まったく北倉先生って，自慢が好きなんだからー」(美)「でも北倉先生ってシブイわね♥」

●**見る　北倉**……(北)「キミたち，松岡先生のうちに何しにきたんだい？」㋐「ねえケン坊，北倉先生こそ松岡先生のうちで何をしているのかしらね」

●**見る　タバコ**……㋐「ねえケン坊，北倉先生ってホントにタバコが好きね」(美)「私，タバコの煙ってあんまり好きじゃないわ♥」

●**見る　灰ざら**……㋐「あらケン坊，この灰ざら何でできているのかわからないけど，とってもきれいね」(美)「でも私，タバコってあんまり好きじゃないの♥」

●**見る　カップ**……㋐「ねえねえケン坊，なんでカップが二つあるのかしらね」(美)「あおいさんて鈍感ね。ひとつは松岡先生のでしょ♥」

●**見る　ソファー**……㋐「あーいいなあー，私ソファーって大好きなんだ」(美)「あんなソファーがうちにあったらいいなあー」

●**見る　絵**……㋐「わあーきれい，この絵はだれが書いたのかしらねえー」(北)「ああ，それは私が書いたんだよ，なかなかいい絵だろう」

●**見る　棚**……㋐「ねえケン坊，棚の上にはいっぱいタテが置いてあるわよ」

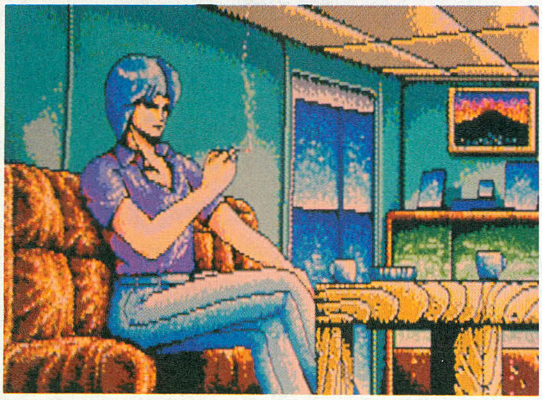
●**見る　タテ**……㋐「へえー，このタテは松岡先生が新体操でもらったものよ」(美)「松岡先生ってなかなかすごいのね」

●**取る　北倉**……(北)「キミたち，あんまり悪ふざけばかりしていると，あとで宿題をたくさんだしちゃうぞ」

●**取る　タバコ**……(北)「こらこら，キミたちまだ未成年だろ。タバコなんか吸っちゃいかん!!」

●**取る　カップ**……㋐「ねえケン坊，このカップをひとつ持っていかない？」(美)「ねえあおいさん，それはきっと松岡先生のだから持っていかないほうがいいと思うの」

●**取る　ソファー**……㋐「ちょっとケン坊，ソファーなんか重くって私には持てないわよー」



●**取る　タテ**……(北)「こらこら，人のうちの物を勝手に持っていっちゃだめじゃないか」

●**取る　棚**……㋐「えーん，ケン坊ったら棚を取ってなんていじわるなこと言うー」(美)「ねえ広野クン，あおいさんに棚なんか持てるわけないじゃない」

●**たたく　北倉**……(北)「よし広野，私と勝負するか？」㋐「もう，だめねケン坊ったら，いたずらばっかりするんだからー」

●**たたく　タバコ**……㋐「ちょっとケン坊，そんなことしたらヤケドするわよ」(美)「私，そういうことするのって危ないと思うの」

●**たたく　灰ざら**……㋐「もーケン坊ったら，そんなことして灰ざらが割れたらケガをするわよ！」(美)「広野クン，そういうことするのって良くないと思うの」

●**たたく　カップ**……㋐「広野クン，そういうことすると危ないと思うの」(美)「あー，あおいさんったら私の真似してるー」

●**たたく　ソファー**……(北)「おいおいキミたち，あんまりソファーを揺らさないでくれよ」

●**たたく　タテ**……㋐「あーケン坊，そんなことするとあとで松岡先生に怒られるわよ」

●**開ける　棚**……㋐「ねえケン坊，あんまり人のうちの物をいじるのって良くないと思うんだけど」

高台

まったく福本クンってば，なんておかしなキャラなんだろう。よくあんなカッコウで木に張りついていられるよなあ。特殊才能かしら？　にしても，Ａパートにつづいて B パートでも落とし物で困っているとは，おっちょこちょいなヤツ！

①「おーっす，ここはながめがいいぞー」
②「おい，広野もここにきて一緒に木に登らないか？　とっても気持ちええぞー」
③「おいおい，ここからのながめはサイコーだぜ！」
④「おい広野，オレと一緒にクワガタごっこしようぜ」

●登る　木……ア「ちょっとケン坊，危ないからやめなさい」美「広野クン，危険なことはしないでね♥」
●見る　福本……福「おいおい広野，なにジロジロ見てるんだよー」ア「ねえケン坊，福本クンったらこんなところで何をしているのかしらねえ」
●見る　地面……ア「何も落ちてないわよ」
●見る　メガネ……ア「ねえケン坊，福本クンって相変わらず黒ぶちのメガネをかけているのね」
●見る　空……ア「ケン坊，よく晴れたいい天気ね♥」美「私，ここでお昼寝したいな♥」
●する　昼寝……ア「ケン坊，こんなところでお昼寝するの？」美「そうね，やっぱりここでお昼寝するのは恥ずかしいわね」
●見る　木……ア「ねえケン坊，大きな木ね♥」美「ねえあおいさん，この木は町で一番大きな木なのよ」
●見る　石……ア「あー疲れた，私ここで少し休んでいこうかなあー」
●見る　町……ア「ねえ見て見てケン坊，私たちの町が全部見えるわよ」
●取る　メガネ……福「ちょっと広野，メガネなんか持ってくなよー」ア「ケン坊，そんな汚ない物を取るのはやめなよ」

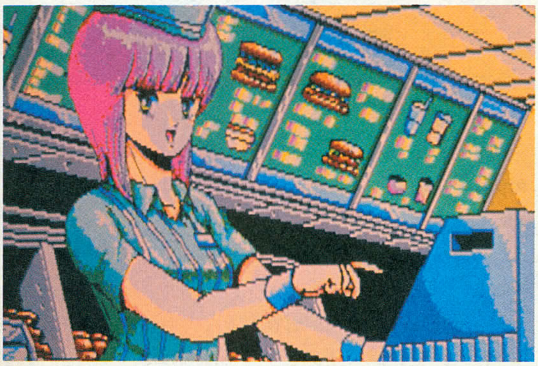


ファースト フード・ショップ

桃子ちゃんがバイトをしているこのお店は，マク×ナルド，ロッ×リア，モ×バーガー，森×ラブ，ウェン×ィーズ，サン×ィーヌ，ドム×ム，ファー×トキッチン，サン×オレのうちのどれでしょう？「スマイル　０円」って書いてあるのがポイントだね。

①「あっリーダー，いらっしゃいませ，何をお召しあがりになりますか？」
②「いらっしゃいませ，今サービス期間中で，ハンバーガーを３個買うとサービス券を差しあげています」
③「いらっしゃいませ，この店のハンバーガーはおいしいですよ♥」
④「リーダー，もうハンバーガー食べましたか？」

●見る　ナプキン……ア「わー，かわいいナプキンね」美「桃子ちゃんにはこういうナプキンが良く似合うわね」
●見る　棚……ア「ケン坊，ハンバーガーが置いてあるけどお金がないから買えないわね」美「広野クン，残念ね♥」
●見る　服……桃「リーダー，この制服決まってるでしょ



？」美「広野クン，あんまり見とれちゃあダメ‼」
●取る　服……桃「きゃっリーダー，野球拳をするつもりですか？」ア「まったくケン坊ったら，美紅ちゃんの見てる前で……」
●見る　桃子……桃「あらリーダー，いらっしゃい。何にいたしますか？」美「ねえ広野クン，桃子ちゃんったらしっかり店員してるわねえ♥」
●見る　レジ……ア「ねえケン坊，どこにでもあるふつうのレジよ」美「桃子ちゃんってよくまちがえないでレジを打てるわね」
●見る　メニュー……ア「ハンバーガーとドリンクとポテトと……」美「あら広野クン，スマイルは０円よ」
●見る　帽子……ア「へえーケン坊，桃子ちゃんの帽子ってオシャレね♥」
●見る　手……ア「ケン坊，桃子ちゃんったらリストバンドをしているのね」美「ねえ広野クン，私もあんなのほしいなあ♥」

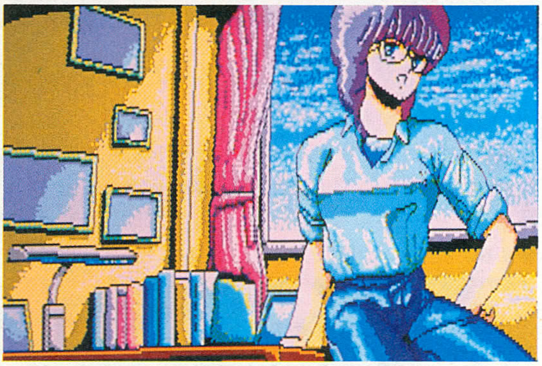
●見る　ハンバーガー……ア「ちょっとケン坊，なにヨダレをたらしてるのよー」美「広野クンって食いしんぼうなのね♥」
●見る　ポテト……桃「お買いあげですか？　お買いあげなら今お持ちします♥」
●見る　名札……ア「ちょっとケン坊，なんで桃子ちゃんの胸をじっと見てるのよー」美「広野クンのエッチ」
●見る　天井……ア「ケン坊，天井を見てると首が痛くなっちゃうわよ」美「広野クン，ムチウチにならないでね♥」
●取る　リストバンド……桃「キャイン，リッリーダーったらー♥」ア「ケン坊！　女の子にちょっかいをだすのはやめなさい」
●取る　レジ……ア「ねえケン坊，レジなんか持ってったらドロボウになっちゃうわよ」
●取る　メニュー……桃「ちょっとリーダー，そんな物持っていってどうするんですか？」
●取る　帽子……桃「きゃーリーダー，だめですよ，帽子なんか持っていっちゃー」
●取る　壁……ア「ケン坊ったら，お店の中であばれないでよー」
●見る　壁……ア「ケン坊，さすがに食べ物のお店だけあってとってもきれいよ」桃「えへっ，そこは私がお掃除したんです♥」
●たたく　桃子……ア「だからあー，そんなことしたら桃子ちゃんが泣いちゃうわよー」桃「エーンエーン，な・ん・て・ね♥」
●たたく　レジ……ア「もーケン坊ったら，レジを壊しちゃったら桃子ちゃんが困っちゃうわよ」
●たたく　メニュー……ア「へへへ残念でした，ケン坊の背じゃあメニューには届かないわよ」
●たたく　帽子……桃「えーん，リーダーが頭をたたいたー」
●たたく　リストバンド……桃「リーダーやめてください，私は嫁入り前の女の子なんです」
●たたく　ハンバーガー……ア「ケン坊ったら，お店の商品に手をだしちゃだめよ」美「広野クン，やめてね♥」
●たたく　名札……桃「きゃっ，リーダーのエッチ」ア「まったくケン坊ったら，どさくさにまぎれて桃子ちゃんのおっぱいを触ってるんじゃないわよ！」
●たたく　天井……ア「ケン坊ったら、壊そうにも手が届かないでしょ」美「広野クン，残念ね♥」
●たたく　壁……桃「リーダーやめてください，私が怒られちゃうわ♥」美「広野クン，桃子ちゃんがかわいそうよ」

久美子ちゃんの家

やってきました，布沢久美子ちゃんのおうち。勉強家というだけあって，机の上にズラリと本がならんでいる。ここにもフラグがひとつあるので，くまなく「みる」しておこう。壁に張ってあるポスターは，もしかして自分で撮ったフォトグラフ？

①「広野クン，ようこそ私のお部屋へ」
②「見て見て広野クン，この間の合宿の写真ができてるわよ♥」
③「またきたの広野クン，キミたちもずいぶんと暇ねえ」
④「広野クン，レディの部屋に何度もくるのは失礼じゃない？」

●見る　ズボン……久「なにジロジロと見てるのよー」
●見る　布沢……久「あら広野クン，私の顔になにかついてるの？」
●見る　壁……ア「ケン坊，布沢さんの部屋の壁にはいっぱいポスターが貼ってあるわよ」
●見る　ポスター……ア「ねえケン坊，これはなんのポスターかしら？」美「女の人が写っているけど，映画かなにかのポスターじゃないかしら♥」
●見る　スタンド……ア「ねえケン坊，どこにでもあるふつうのスタンドよ」
●見る　机……ア「わあー，布沢さんの机って本がいっぱいあるのね」美「布沢さんの机の上はきれいにかたづいてるわね」
●見る　本……ア「ねえケン坊，布沢さんてすっごい読書家なのよ」美「へえー，私全然知らなかったー」
●見る　引きだし……久「わあー！　そこには大事な物があるんだから開けちゃいやよ‼」
●見る　カーテン……ア「ねえケン坊，布沢さんてなかなかセンスがいいのね」



●見る　窓……ア「ねえケン坊，外はとってもいい天気だからどこかに遊びに行かない？」
●取る　布沢……久「やだー♥」
●取る　ポスター……久「ちょっと広野クン，その桂　正和のポスターは私の宝物なんだからやめてよね！」
●取る　スタンド……久「えー，そのスタンドを持ってかれちゃったら，勉強ができなくなっちゃう」ア「ケン坊ったら，自分が勉強ができないからって，布沢さんの勉

強の邪魔をしちゃだめじゃない」
●**取る　机**……㋐「ちょっとケン坊，その机は布沢さんのよ。勝手に持ってっちゃだめじゃない」(美)「それにいくら持とうと思っても，広野クンじゃ持てないわよ」
●**取る　カーテン**……(久)「ちょっと待ってー，広野クン，そのカーテンはあげられないわよ」
●**たたく　布沢**……(久)「キャン‼　もー，いきなりなにすんのよー」
●**たたく　スタンド**……㋐「ちょっとケン坊，そんなことしたらケガしちゃうわよ」
●**たたく　壁**……㋐「ガンガンガン。ドンドンドン。そんなことしたって壊れないわよ」
●**やぶる　ポスター**……(久)「も一広野クン，そんなことしたら私泣いちゃうから一」
●**やぶる　写真**……㋐「あーケン坊ったら，そんなことしたらいけないんだー」
●**やぶる　本**……(美)「広野クン，そんなことしたら布沢さんに怒られるわよ」
●**たたく　机**……㋐「あはははっ，ケン坊ったらそんな物が壊れるわけないじゃないのよ」
●**開ける　引きだし**……㋐「ちょっとケン坊，女の子の引きだしを勝手に開けるなんてマナーに反するんじゃない？」
●**開ける　窓**……(美)「今日はほこりっぽいから窓は閉めといてね，広野クン」
●**閉める　カーテン**……㋐「ちょっとケン坊，そんなことしたら暗くなっちゃうわよ」

コレは久美子ちゃんが合宿中に撮った写真。ややっ，木の影に光っているアノ目玉は一体何だ？　おかしいぞ，この写真を撮ったのは，たしかナースを倒したあとなのに……。

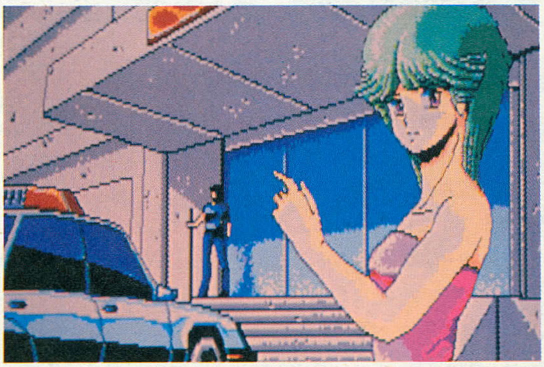


警　察

この場面でやることはたったひとつ，落とし物を届けること。でも，べつに×××は直接福本クンに渡してもいいんだよね。ということは，ココではベつに何もしなくてもかまわない。まあ，大胆なお洋服のくるみちゃんでも見ててくださいな。

①「広野クン，ここは警察の前よ，こんなところへなにしにきたの？」
②「広野クン，こんなところへくるなんてなにか悪いことでもしたの？」
③「広野クン，さっき松岡先生が，広野クンたちにごちそうしてくれるって言ってたわよ，いいなあー」
④「広野クン，こんなところでウロウロしていると職務質問されちゃうわよ♡」

●**見る　看板**……㋐「ケン坊，あれは警察のシンボルマークよ」(美)「なんか壮大な感じがするわね♥」
●**見る　柱**……㋐「頑丈(がんじょう)そうな柱ね」
●**見る　落書き**……㋐「ゴチャゴチャしてて何が書いてあるか良くわからないわ」
●**見る　セミ**……㋐「わあ，あんなところにセミがいるわ。ケン坊，良く見つけたわね」(美)「ホント，広野クンて目がいいのね♥」
●**取る　セミ**……㋐「ケン坊，そんなことしたらセミにおしっこひっかけられちゃうわよ」(美)「そういえば前にもそんなことがあったわね♥」
●**見る　くるみ**……㋐「ケン坊，くるみちゃんってかわいいわね♥」
●**見る　服**……㋐「わあー，くるみちゃんっておもしろい服を着ているのね」(美)「でも私は恥ずかしくって着れないと思う」
●**見る　警察**……㋐「ねえケン坊，警察なんかになんの用なの？」
●**見る　入口**……㋐「ねえケン坊，警察の入口におまわりさんが立っているわよ」
●**見る　警官**……㋐「ねえケン坊，あそこにいるおまわりさん，あんな長い棒を持っているわよ」
●**見る　警棒**……㋐「ねえケン坊，あんな棒でたたかれたら痛いだろうね」
●**見る　パトカー**……㋐「ケン坊，パトカーって暴走族の人たちは“パンダ”って呼んでいるのよ」(美)「ホントそっくりね♥」
●**見る　サイレン**……㋐「サイレンをつけて走るとみんなよけてくれるわね♥」(美)「広野クンも頭につければ敵が襲ってこないから安心ね♥」
●**取る　サイレン**……㋐「ケン坊，そんなことしたらおま



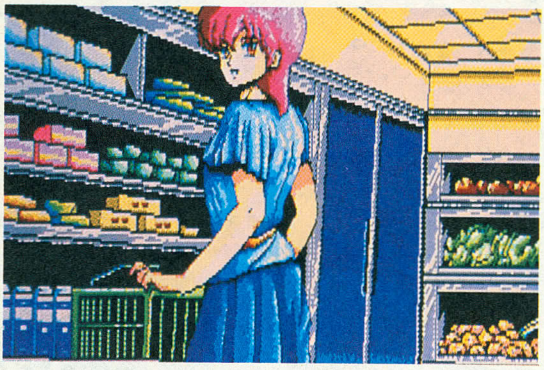
わりさんに逮捕されるわよ」㊢「広野クン，やめてね」
●見る　ミラー……㋐「わあー，鏡の中にかわいい女の子がいるわよ」㊢「あおいさんって自信過剰なのね」
●見る　タイヤ……㋐「ケン坊，ふつうのタイヤよ」㊢「パンクさせようなんてへんな気をおこさないでね」
●取る　くるみ……㋐「もーケン坊ったら，女の子がいるとすぐ連れていこうとするんだからー」㊢「私，そういうことするのって良くないと思うの」
●取る　服……㋗「きゃーきゃーきゃー」㋐「パータレッ，ケン坊ったらくるみちゃんになんてことするのよー」
●たたく　警察……㋐「もーケン坊ったら，そんなことしたらおまわりさんにつかまっちゃうわよ」㊢「私，そういうことするのって良くないと思うの」
●たたく　パトカー……㋐「ちょっとケン坊，あそこのおまわりさんがこっちをにらんでるわよ」㊢「ねえ広野クン，他のところへ行ったほうがいいと思う」
●取る　タイヤ……㋐「ケン坊，タイヤを取っちゃったらパトカーが動けなくなっちゃうじゃない」
●たたく　くるみ……㋗「えーん，痛いよー」㋐「ケン坊，くるみちゃんがかわいそうでしょ」
●取る　警棒……㋐「ほーらケン坊ったら，おまわりさんがそんな物をくれるわけないじゃないのよ」
●入る　警察……㋐「ねえケン坊，用もないのに警察に入ると怒られるわよ」
●開ける　ドア……㋐「ケン坊，開かないわよ」
●乗る　パトカー……㋐「ケン坊，勝手に乗ったら怒られるわよ」㊢「広野クン，やめておいたほうがいいと思う」

スーパーマーケット

松岡先生が買い物をしているスーパーの場面は，なかなか難しい。じつは，北倉先生が家にきていてご機嫌な松岡先生は，健太たちにある物を買ってくれるんだけど……。カーソルを使って，棚にならんでいる食べ物をひとつひとつていねいに調べてみよう。

①「あら，広野クンたちも買い物にきたの？」
②「あら広野クン，また会ったわね」
③「広野クン，このまえのお礼に今日私のうちでなにかごちそうするわね♡」
④「あら広野クンたち，またきたの？　なにも買う物がないのによくくるわね」

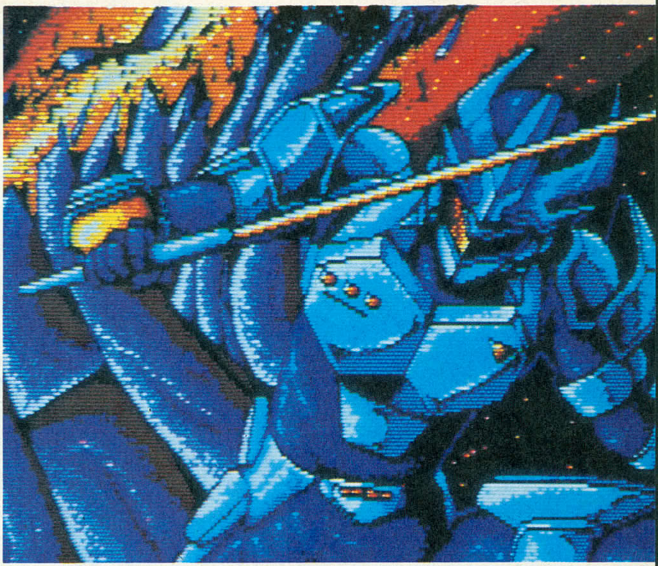
●見る　松岡……㋐「ねえケン坊，松岡先生ったらスーパーで何を買ってるのかしら」㊇「じつはね，今うちにきている北倉先生に何かごちそうしてあげようと思うんだけど，北倉先生は何が好きなのかしら？」
●見る　キャベツ……㋐「げげっ，私どうも青い野菜ってダメなのよね」㊢「あおいさん，好き嫌いするのって良くないと思うの」



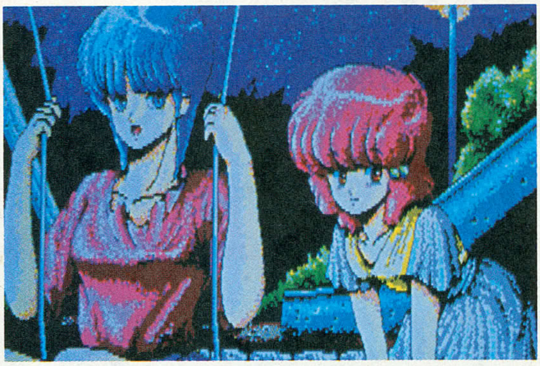
●見る　チーズ……㋐「わあーい，私チーズって大好きなんだ」
●見る　牛乳……㋐「ねえケン坊，牛乳はとっても体にいいんだってね」㊢「ふーん，それじゃあ広野クンはいっぱい飲んだほうがいいわね」
●見る　かご……㊇「あら広野クン，このかごを持ってくれるの？」㋐「わあー，ケン坊ったら人間ができてるのね」
●見る　ドア……㋐「ねえケン坊，あそこの入口からでると，向かいに桃子ちゃんがバイトをしているファーストフードのお店があるのよ」
●見る　棚……㋐「ねえケン坊，商品棚にはいろんな物が置いてあるわよ」㊢「ねえ広野クン，私たちも何か買っていきましょうよ」
●取る　キャベツ……㋐「ねえケン坊，キャベツなんか取ってどうするのよー」㊢「私もキャベツなんかいらないと思うの」
●飲む　牛乳……㋐「ケン坊，牛乳は健康にいいからたくさん飲んだほうがいいわよ」㊢「でもお店の売り物を飲んじゃうのは良くないと思うの」
●見る　服……㋐「松岡先生ってかわいい服を着ているのね♥」㊢「やっぱり結婚前の女の人って輝いて見えるわね♥」
●取る　服……㋐「ちょっとー，ケン坊ったらそんなことしたら松岡先生に怒られちゃうわよ」
●たたく　松岡……㊇「ひーろーのーくーん，あんたって子は毎度毎度バカばっかり，今日こそは許さないわよ！」㋐「やーい，ケン坊ったら怒られてるのー」
●見る　じゃがいも……㋐「ねえケン坊，これなあに？」㊢「アオイさん，これはじゃがいもって言うのよ」㋐「へえー，テニスボールかと思ったわ♥」
●見る　ネギ……㋐「ねえケン坊，私ネギって涙がでるから嫌いなんだ」㊢「私はうそ泣きのときによくネギを使うわ♥」
●見る　バター……㋐「ねえケン坊，バターなんか見てないでどこかに行こう」
●見る　ヨーグルト……㋐「ねえケン坊，これは飲むヨーグルトだって」㊢「ねえ広野クン，最近こういうのが多

いわね」

- **見る　ゼリー**……(ア)「わあー，きれい」(美)「ゼリーっていろいろな色があってとってもきれいね」
- **見る　天井**……(ア)「ねえケン坊，やっぱり食べ物を売っているところだけあって天井もきれいねえ」
- **見る　漬け物**……(ア)「わあー，これ漬け物でしょう？なんかとってもくさいわね」(美)「アオイさん，これはパックされているからくさくないわよ」
- **見る　スカート**……(ア)「わあー，松岡先生ったらミニスカートをはいているのね」(美)「松岡先生って大胆なのね」
- **見る　足**……(ア)「松岡先生の足ってとってもきれいね」(松)「あらアオイさん，お世辞でもうれしいわ♥」
- **取る　チーズ**……(ア)「ケン坊ったら，売り物を取ったら松岡先生に怒られるわよー」(松)「広野クン，今日は私を怒らせないでね♥」
- **食べる　じゃがいも**……(松)「ひーろーのーくーん，あんたって子はお金も払わずになんてことするの!!」(ア)「やーいケン坊，怒られてるうー」
- **さわる　足**……(松)「広野クン，こんなところではダ・メ・ヨ」(美)「広野クンのエッチ♥」



エンディング　さらば 夢戦士ウイングマン!!



この画面までこれた人，お疲れサマ。あとは１回戦闘モードに入る以外は，すべて勝手に進行していってくれるんだ。今までの苦労をかみしめながら，ストーリーを楽しんでほしい。さて，夜中に公園に集まった美紅ちゃんとあおいさんは……。





おや，美紅ちゃんと桃子ちゃんが，なにかに操られるかのようにフラフラと歩きだしたゾ。まるで催眠術にでもかかったよう……。２人とも，待つんだ！



その瞬間，高らかな笑い声とともに,上空にヴィムが現れた。「はっはっはっ!! とうとう罠にはまったな，あおい，そしてウイングマン!!」――しまった，敵のトラップだったのか!?



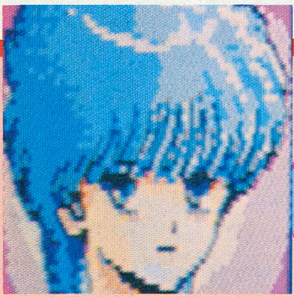
ヴィム，おまえは友達のひとりだと思って信じていたのに……。やめるんだ，おまえを傷つけたくない！　たのむから以前のヴィムにもどってくれ!!



続いて悪の親玉ライエルが登場!! 健太はチェイングして，ウイングマン最後の戦いに挑む。はたして，強大な敵ライエルを倒すことができるのか（とは言え，ゲームではヒジョーに弱いけど）!? そして，傷ついたあおいの命は……!? ウイングマン・シリーズのまさしくラストを飾るフィナーレは目前だ！

登場キャラクター会話データ集

前にも書いたとおり，ウイングマン・シリーズの特徴のひとつに，「話す」と入力したときの会話モードがある。えっ，こんなことにまで反応してくれるの？と思えるような単語までフォローしてあって，なかなか楽しませてくれるのだ。このコーナーでは，そうした会話のリアクション・データをピックアップしてみた。「話す」もしくは「聞く」のあとにつぎの単語を打ち込んでみてね。ただし，もちろん解法に関係あるものは一切ふせてあるぞ。また，ものによってはAパートかBパートのどちらかでしか反応しない物もあるので注意すること。



夢野あおい

●**名前**……㋐「夢野あおいよ♥　ケン坊，忘れちゃったのかなあ？」

●**年**……㋐「私はケン坊よりひとつ年上よ」(美)「えっ，あおいさんて私たちより年上だったの！　全然知らなかったわ♥」

●**趣味**……㋐「えっ“しみ”？　失礼ね，私しみなんてまだないからね」(美)「あおいさん，なにか勘違いしてるみたい」

●**誕生日**……㋐「さあ？　私ポドリムスからきたからわからない」

●**血液型**……㋐「ねえケン坊，血液型ってなあに？」(美)「そうか！　あおいさんはポドリムス人だから血液型がわからないのね」

●**サイズ**……㋐「ケン坊のバカ!!　いつも一緒にお風呂に入っているんだから，それくらい知っているでしょ♥」(美)「広野クンのいじわる」

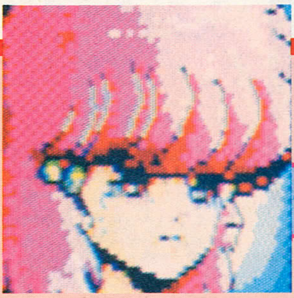
●**住所**……㋐「このスカポンタン！　私はケン坊の家に住んでいるのよ！」(美)「あおいさんは広野クンのいとこということになっているのよね♥」

●**クラブ**……㋐「うーん，今はべつに何もしてないけど……」(美)「ねえあおいさん，それなら一緒に新体操をやらない？」

●**かわいい**……㋐「パータレ，お世辞なんか言ってもだめよ！」(美)「広野クン，あおいさんはきれいに決まっているでしょ」

●**何をしている**……㋐「ちょっと疲れちゃったから，ここでひと休みしているのよ」

●**こんにちは**……㋐「パータレ，さっきから一緒にいるでしょ！」



小川美紅

●**名前**……(美)「えー，広野クンったら私の名前を忘れちゃうなんて。私は小川美紅よ♥」

●**年**……(美)「まだお誕生日前だから広野クンと同じ15才ね♥」

●**趣味**……(美)「今はやっぱり新体操かしらね」

●**誕生日**……(美)「えー広野クン！　私の誕生日も忘れちゃったの！　くしゅん！」

●**血液型**……(美)「私，A型よ」

●**サイズ**……(美)「キャッ，エッチ！　教えてあげなーい♥」

●**クラブ**……(美)「新体操部よ。広野クン，ヒーローアクション部はおもしろい？」

●**かわいい**……(美)「えっ，恥ずかしい。でもそう言ってくれると，とってもう・れ・し・い♥」

●**何をしている**……(美)「広野クン，さっきからずっと一緒にいるのに，何をしてるはないんじゃない？」

●**こんにちは**……(美)「広野クンったら，何を言ってるの。私たちさっきから一緒にいるのよ」

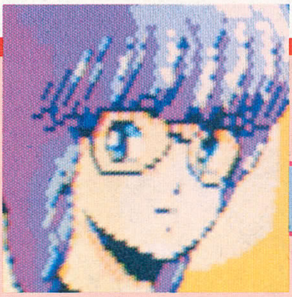
●**電話番号**……(美)「0120－00－8300よ，一度電話してね♥」

●**結婚**……(美)「今はだーめ!!　大人になってからね♥」



森本桃子

●**ハンバーガー**……㊔「うちのハンバーガーはおいしいですから，ぜひ食べてくださいね♥」
●**サービス券**…㊔「ハンバーガー３個お買いあげごとに１枚差しあげてます♥」
●**野球拳**……㊔「こんなところじゃ恥ずかしくってできないです♥」
●**バイト**……㊔「私，前からハンバーガー屋さんで働いてみたかったんです♥」
●**名前**……㊔「私は森本桃子でーす!!」
●**年**……㊔「えっ！　やっだー，リーダーと同じ15才ですよ」
●**特技**……㊔「えー，特にないけれど明るい性格が私のとりえです」
●**誕生日**……㊔「６月28日でーす」
●**血液型**……㊔「私はＯ型です」
●**サイズ**……㊔「いやだー，リーダーったらそんなこと聞くんですか。エッチ！」
●**電話番号**……㊔「うふっ，ひ・み・つ・よ♥」
●**住所**……㊔「３丁目の角を左に曲がって２軒目の家ですよ。リーダー，一度遊びにきてくださいね。待ってまーす!!」
●**クラブ**……㊔「ヒーローアクション部でーす」
●**好きな科目**……㊔「やっぱり家庭科の調理実習ですね。今度リーダーのところへ作った料理を持っていっちゃおうかなあ♥」
●**好きな食べ物**……㊔「やっぱりアイスクリーム，リーダー，これが一番ですよ！」
●**かわいい**……㊔「キャッ！　リーダーにそんなこと言われると照れちゃう♥」
●**何をしている**……㊔「私,アルバイトしてるんでーす♥」
●**好き**……㊔「そんなー，うれしいけどリーダーには美紅ちゃんがいるじゃないですか！」
●**こんにちは**……㊔「あっ，リーダーにあおいさんに美紅ちゃん！　３人はいつも一緒にいるんですね♥」



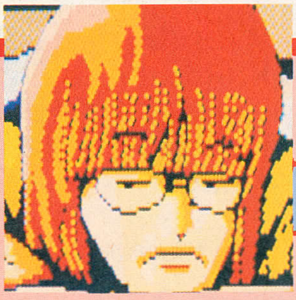
布沢久美子

●**写真**……㊇「私は新聞部だからカメラには自信があるわよ」
●**名前**……㊇「えー，広野クンったら私の名前を忘れちゃったの？　私は布沢久美子よ♥」
●**年**……㊇「へっへっへ，よくぞ聞いてくれました，今日は私の誕生日なのだ。広野クン，プレゼント期待してるわよ♥」
●**趣味**……㊇「なんと言っても美しくなることね」
●**誕生日**……㊇「なんとなんと，15年前の今日，久美子ちゃんというかわいい女の子が生まれたのでした」
●**サイズ**……㊇「広野クン，そんな質問，乙女にしないでよ！　エッチ！」
●**住所**……㊇「広野クン，そんなこと聞いてどうするの？」
●**クラブ**……㊇「私？　私は写真部よ！　広野クンもスクープに青春を賭けてみない？」
●**好きな科目**……㊇「なんたって国語の時間が最高ね！　だって，あの北倉先生に会えるんだもん」
●**好きな食べ物**……㊇「そうねえー，ケーキにプリン，チョコレート・パフェにおしるこ，かき氷なんかもいいわあー!!」
●**好きな食べ物**……㊇「そうねえー，本当はカルピスが一番好きよ。あのぬるっとした感じがなんとも言えないのよねえ♥」
●**こんにちは**……㊇「あら広野クン，こんなところで何してるの？」
●**かわいい**……㊇「もう広野クンったら，いっくらほめたってなんにもあげないからね♥」
●**部長**……㊇「あのねえ，桂　正和っていう人なのよ！」
●**何をしている**……㊇「この前の合宿のときの写真を整理してたところよ」
●**電話番号**……㊇「広野クン，そんなこと聞いてどうするつもりなの？」



桜瀬リロ

●**サイフ**……㋷「私が持っているサイフって，とってもかわいいんですのよ♥」
●**犬**……㋷「この犬，私が小さいとき公園で拾ったのよ♥ かわいいでしょう」
●**散歩**……㋷「私毎日ポチを連れて散歩してるんです」
●**名前**……㋷「いやですわ！　みなさんで私の名前を忘れるなんて。私は桜瀬リロですよ！」
●**年**……㋷「もー，女の子に年を聞くなんて失礼ですわよ」
●**趣味**……㋷「朝のシャンプーが趣味です」
●**誕生日**……㋷「5月生まれの双子座ですのよ！　あおいお姉さまは何座ですの？」
●**血液型**……㋷「私，自分の血液型って知りませんのよ」
●**サイズ**……㋷「ちょっとウイングマンさん！　女の子にそんなこと聞くなんて失礼だとは思いませんの!?」
●**電話番号**……㋷「あとであおいお姉さまにだけ教えてあげますわ」
●**住所**……㋷「エッチなウイングマンさんには教えたくありませんわ」
●**クラブ**……㋷「私は今はどこにも入っていませんのよ。ねえあおいお姉さま，どこか紹介してくださいませんか？」
●**好きな科目**……㋷「私は授業よりも給食のほうが好きですわ♥」
●**食べ物**……㋷「私，甘い物に目がないんですの。ウイングマンさん，今度私にごちそうしてくださいね♥」
●**かわいい**……㋷「わあー，うれしいですわ！」
●**何をしている**……㋷「私，小鳥のお声を聞きにここにきましたの」
●**何をしている**……㋷「犬の散歩をしているところなんです」
●**鳥**……㋷「さっきから待っているのに小鳥さんがきてくれないんですのよ」
●**好き**……㋷「私は嫌いですわ！　き・ら・い！」
●**こんにちは**……㋷「こんにちは，あおいお姉さま♥　何をしているんですか？」



渡辺広黄

●**テレビ**……(渡)「私に機械のことは聞かないでくれたまえ！」㋐「渡辺クンって全然たよりにならないわね♥」
●**カレンダー**……(渡)「あのカレンダーは私が家から持ってきたものだよ。オレってなかなかいいセンスしてるだろ！」
●**名前**……(渡)「ふふふ，私は正義マンのリーダー，セイギイエローだ！」㋐「パータレ,リーダーはケン坊でしょ！」
●**年**……(渡)「私は15才だ」㋐「それにしてはふけて見えるわねえ」(美)「あおいさん，そういうこと言うのって良くないと思うの」
●**趣味**……(渡)「日曜日の朝にゲートボールの番組を見ることだな」㋐「わあ，広黄クンてジジクサイのねー」
●**誕生日**……(渡)「正義の味方に過去はいらないのだ」
●**血液型**……(渡)「私はＡＢ型である」
●**身長**……(渡)「178cm, 70kgだ」㋐「渡辺クンって意外と体重があるのね」
●**電話番号**……(渡)「うちには電話はない」
●**クラブ**……(渡)「ちょっとリーダー，ヒーローアクション部のオレを忘れてしまったのですか？」
●**かっこいい**……(渡)「やっとキミたちも私のかっこよさに気がついたか。ちょっと遅いねえー」㋐「パータレ，ただおだててみただけよ」
●**こんにちは**……(渡)「これはこれは，あおいさんに美紅ちゃん，あっリーダーまで。みんなそろってどうしたんですか」
●**桃子**……(渡)「オレ，一度でいいから桃子ちゃんのパンティをはいてみたいんだけどなあー」
●**おまえはすでに死んでいる**……(渡)「ふっふっふっ……おまえもすでに死んでいる」

全人物共通のスペシャル・コマンド!!

●**聞く　タイム**……㋐「タムタムのベストタイムはレベル1で７分24.33秒よ」(美)「広野クン，このタイムなら全国で1,500位には入れるわね♥」



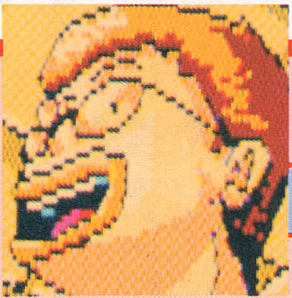
美森くるみ

●名前……(く)「えー，広野さんったら私の名前を忘れちゃったの？　私は美森くるみよ♥」
●年……(く)「私は16才のお嬢さまです」
●趣味……(く)「歌を歌うことです♥」
●誕生日……(く)「忘れちゃったわ!?」
●サイズ……(く)「広野さん，そんな質問しないでよ！　エッチ！」
●住所……(く)「広野さん，そんなこと聞いてどうするの？」
●クラブ……(く)「どこにも入っていないわ」
●好きな科目……(く)「家庭科が好きです」
●好きな食べ物……(く)「そうねえー，すきやきが好き♥」
●こんにちは……(く)「あら広野さん，こんなところで何してるの？」
●好き……(く)「ちょっと待ってよ！　そんなこといきなり言わないで」
●何をしている……(く)「海をながめていたの♥」
●電話番号……(く)「広野さん，それは秘密です」



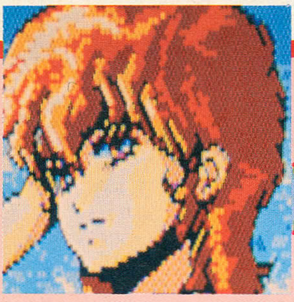
ドクター・ヴィム

●ライエル……(ヴ)「ライエル？　そんなの聞いたことがないわよ♥」
●ナース……(ヴ)「ナース？　そんなの八百屋で売ってるわよ」
●ナス……(ヴ)「いきなりナスとは広野クンってなかなかツウね」
●ナス……(ヴ)「そうそう，マーボナスっておいしいのよね♥」
●名前……(ヴ)「あっ，はじめまして，私はヴィムと言います」
●年……(ヴ)「年って何ですか？」(美)「広野クン，この人日本語が通じないのかしら？」
●趣味……(ヴ)「私，それはあまり好きじゃないなあー」
●誕生日……(ヴ)「オッパイです」
●血液型……(ヴ)「け・つ・え・き・が・た？　ん♥」(ア)「ケン坊，この人なんか勘違いしてるわよ」
●電話……(ヴ)「電話をかけても私はでんわ」
●クラブ……(ヴ)「何も入っていないのよ♥」
●かわいい……(ヴ)「どうでもいいから早くでていってよ」
●何をしている……(ヴ)「見ればわかるでしょ!!」



福本のりお

●名前……(福)「おいおい広野，おまえは自分の友だちの名前も覚えてないのか？　オレの名前は……あれ？　オレの名前はなんだっけ？？？」
●年……(福)「オレは今度15才になるんだぜー。ねえあおいさん，なにかプレゼントちょうだいよー」
●趣味……(福)「あれー広野，おまえはオレが盆栽(ぼんさい)をやっていたの知らなかったっけ？」
●誕生日……(福)「ふっふっふっ，オレの誕生日は来月の17日さ！　みんな，プレゼントを持って遊びにきてくれよ」
●血液型……(福)「へっへっへー，まじめで責任感の強いA型だよ」
●クラブ……(福)「えーと，卓球に将棋に占いに……オレっていろんな部活に入ってるんだ」
●かっこいい……(福)「おっ，さすが広野，うれしいことを言ってくれるねー。ねえ，あおいさんもそう思うだろ」(ア)「まっまあね……もう，こんな大口メガネかっこいいわけないじゃない。私はねー，メンクイなのよ」
●何をしている……(福)「風呂に入ろうと思って着替えをすませたところなんだ。ねえあおいさん，あとで一緒にお風呂に入ろうぜ」(ア)「だれが大口メガネとなんか……」
●何をしている……(福)「見てのとおり，ながめがいいから木に登ってるんだ」
●こんにちは……(福)「よう広野じゃないか，ピチピチギャルを連れて何してるんだい？」
●おまえはすでに死んでいる……(福)「私はすでに死んでいる」(ア)「まったく福本クンったら，マンガの読みすぎよ！」



松岡先生

●**指輪**……(松)「指輪？　結婚指輪のことね！　それなら北倉先生にもらうって決めてるのよ♥」
●**落書き**……(松)「えへへ，あの落書きは私が書いたのよ♥」
●**名前**……(松)「へー，広野クンは自分の担任の先生の名前も知らないの！　私は松岡恵子よ」
●**年**……(松)「年は……広野クン，そんなこと若き乙女に聞くもんじゃありません‼」
●**趣味**……(松)「えーと，趣味は炊事，洗濯，お裁縫……そうそう，お料理も得意よ」
●**誕生日**……(松)「もう，誕生日から年を計算しようとしてもだめよ！」
●**血液型**……(松)「私はセンチメンタルなＢ型よ」
●**サイズ**……(松)「広野クン，レディにサイズなんて聞くのはタブーよ。あとで２人っきりになったら手とり足とり教えてあげるわ」
●**電話番号**……(松)「もー，キミたちはすぐにいたずら電話をかけるから教えてあげないわよ‼」
●**住所**……(松)「２丁目のマンションの1134号室よ。今度ヒマを見つけて遊びにいらっしゃい♥」
●**クラブ**……(松)「あれ，美紅ちゃんに聞いてないの？」(美)「広野クン，松岡先生は私たち新体操部の顧問の先生なの」
●**きれい**……(松)「どうもありがとう，でも宿題は減らしてあげないわよ」
●**何をしている**……(松)「ちょっと潮風に吹かれていたのよ」
●**何をしている**……(松)「見てのとおり買い物にきたのよ」
●**好き**……(松)「まったくもう，キミたちはバカなことを言ってないで早くホテルへ帰りなさい」
●**好き**……(松)「好き？　あっそうだ，今日はすきやきにしましょう」
●**こんにちは**……(松)「あらっ，広野クン，なにか用？」
●**結婚**……(松)「私，北倉先生と結婚したいわ♥」(ア)「松岡先生ったら，北倉先生に嫌われてるのに，かっかわいそう……」



北倉先生

●**指輪**……(北)「指輪は松岡先生にあげようと思ったけど……でもやっぱりやめたよ」(ア)「北倉先生って，いいかげんね」
●**マッチ**……(北)「いやあ，最後の１本を使ってしまったんだよ」
●**名前**……(北)「私の名前は北倉だよ」
●**年**……(北)「ふふふ……残念ながら教えられないよ！　それは私だけの秘密さ」
●**趣味**……(北)「うーん，テニスに野球，スポーツはなんでもやるよ」(美)「北倉先生ってスポーツマンなのね♥」
●**誕生日**……(北)「私は過去のことにはこだわらない主義なんだ」
●**血液型**……(北)「さあ，調べたことはないからなあ」
●**身長**……(北)「身長は181cm,体重は65kgだよ」(ア)「へえー，北倉先生って意外と背が高いのね♥」
●**クラブ**……(北)「今はヒーローアクション部の顧問をやっているんだ」
●**かっこいい**……(北)「うーん，キミたちからそう言われると照れるなあ，ははは……」(ア)「あー，北倉先生ったら赤くなってるのー。かわいいとこあるのね♥」
●**何をしている**……(北)「見ればわかるだろ，タバコを吸っているんだよ」
●**何をしている**……(北)「松岡先生が買い物から帰ってくるのを待っているんだよ」
●**こんにちは**……(北)「おっ，キミはたしか広野クンだったな。なにかボクに用かい？」
●**かっこいい**……(北)「うーん，キミはとてもうれしいことを言ってくれるね」(ア)「まったく，北倉先生ってお世辞に弱いんだから」
●**電話番号**……(北)「それは……電話帳で調べたまえ」
●**北倉**……(北)「北倉!?　それは私の名前だ‼」
●**キータクラ**……(北)「キータクラ!?　それは私の名前だ‼　あっ，ちょっと違うか？」
●**北村**……(北)「北村クンのことかね？　彼は私の後輩だよ」
●**松岡**……(北)「顔はかわいいが性格は……。嫁さんにはしたくないタイプだなあ」
●**結婚**……(北)「そろそろしたいが相手がいなくて困っているんだ」

全アイテムカタログ

～私、これを読まないと良くないと思うの

あいかわらずアイテムの多い『ウイングマン・スペシャル』。全部で28種類もあって，そのうちの約半分はゲームを解くのに関係ないときてるから，すべてを見つけだすのは至難(しなん)の技だ。一度ゲームを解き終えたという人も，コレを見てもう一度アイテム探しにチャレンジしてみてね。なお，MSXにはない物もある。



●100円

自動販売機でジュースを買おうと思ったら，思わぬところからお金が……こんな経験，だれでも1回はあるはず。



●あきカン

散らかっているゴミはちゃんとゴミ箱に捨てましょう。カンは酒屋に持っていっても，お金には替えてくれません。



●キー・ホルダー

福本クンがなくして困っているアイテム。でもコレ，なんでこんなところにあるんだろう？



●50円

穴の開いていない旧式の50円玉（単にグラフィックの都合でそうなっているんだけど)。100円と同じ方法で手に入る。



●10円

望遠鏡を使用するために必要なのがコレ。海辺の公園でいろんな物を「みる」していると見つかるゾ。



●タオル

女の子が使っていたと思われるスポーツ・タオル。浅香唯ちゃんの汗がついていたら，ボクの宝物にしちゃうんだけど……。



●ジュース

のどが渇いている人には，やっぱりコレをプレゼントしたい。だけど，お値段は150円と少々ハンパ。



●さかな

何に使うんだかまったくわからない鮎(あゆ)。あおいさんが食べたがっているけど実用性はナシ。



●ライター

『2』では，ライターではりがねをあぶったりしたんだよね。今回はマッチを切らしている人にプレゼントしてあげるといい。



●ハンマー

この手の道具の使いかたといったら，おおよそ決まっている。♪たたけ，たたけ，たたけえ～～，オイラにゃ～獣の～～～。



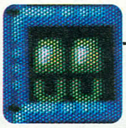
●バケツ

河原の場面で美紅ちゃんが手に持っているアイテム。忘れずにもらっておこう。



●すいがら

まったく役に立たないタバコのすいがら。こんな物を持ち歩くヤツはいないっつーの。



●スリッパ

フロントに「取ってください」と言わんばかりに置いてあるから，もらっておいて損はない。ただし用途は不明。



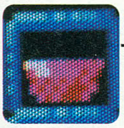
●水

ひょっとしたら，コレを手に入れることもフラグのひとつになっている？　容器がないと取れないのは言うまでもない。



●灰ざら

「灰ざら　投げる」と入力すると，空飛ぶ円盤のようにして遊べるのがオモシロイ。それだけだけど。



●洗面器

この洗面器は特殊で，中からブクブクとアワがでてきてお肌がキレイになる——ぱーたれ，んなわけないでしょ！



●板

洞窟の入口をふさいでいる板だって，持ち物にすることができちゃう。ふふん，これでアソコが渡れるぞ。



●鏡

ある場所の草むらの中に落ちている。ひみつのアッコちゃんのコンパクトのパロディにしてくれたら笑えたのに。



●ガム

「ガム　ステル」と入力すると，「食べ物を粗末にするとお百姓さんにしかられるわよ」とあおいさんに怒られちゃう。『ウイ・スペ』って教育的ゲームなのね？



●卵

鳥の巣の中の卵を取るとハマったのは『マデリーン』。『ウイ・スペ』では，コイツを取らないことにゃ話は進まない。だけど，ただ取っただけじゃBAD。



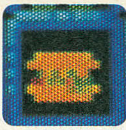
●リモコン

テレビのスイッチを入れるために必要な道具。とは言うものの，テレビのそばに置いてあるわけじゃなくて，意外な人物が持っていたりするんだ。



●写真

合宿中に監視の目を光らせていた何者かの存在を知らせる手がかり的アイテム。ナースを倒したあとに撮影したハズなのにナゼ!?



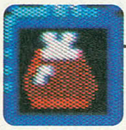
●ハンバーガー

Bパートクリアの鍵を握るアイテム。じつはこのハンバーガーが，ライエルの策略をサンドしているのだ(大マジ)。



●美紅ちゃん

え〜い，せっかくだから三つの隠れキャラのだしかたをズバリと教えてしんぜよう。つぎの「あおいさん」のコメントを読むべし。



●さいふ

これまた福本クンの落とし物。直接彼に手渡してもいいし，警察に届けてもかまわない。



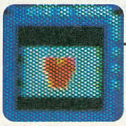
●ウイングマン

ここからあとの三つが，いわゆる『ウイ・スペ』の隠れキャラ。だしかたは少々——というか，かなりとんでもない。



●あおいさん

それぞれについて「だす×××××」，コレでOK／×のところには，だしたいアイテム名を入れてね。



●引き替え券

サービス期間中にハンバーガーを３個買うともらえる券。この券でハンバーガーが１個，タダでもらえちゃうんだって。ラッキー

隠しコマンド大公開拳

〜ケン坊 どこかで聞いたようなタイトルね

ウイングマン・シリーズと言えば，必ずと言っていいくらい隠しコマンドが用意されている。今回は『ウイ・スペ』の全隠しコマンドを紹介しちゃうぞい！

①ミュージック・モードに入る

ディスク２をドライブ１に，ディスク１をドライブ２に入れて立ちあげればＯＫ。ＰＣ−88シリーズ用のサウンドボードⅡにもちゃんと対応しているから，そっちの音も楽しんでみてね。



これが噂のミュージック・モード。トータル10曲のすぎやまこういち先生の曲を聞くことができるんだ。

②戦闘練習モードに入る

ディスク３をドライブ１に，ディスク１をドライブ２に入れて立ちあげればいい。ここでは，対ナース戦，対ライエル戦をたてつづけに練習することができるんだ。途中にでてくるメッセージが，すべてゲーム中のものとは入れ替えてあって笑える。

前作のようにただ戦闘モードをプレイするだけじゃなくて，グラフィック画面までオマケについてくるのがスゴイというか，なんというか……。メッセージも，ナースもどきが「おまえなんかに負けないよーだ」と言ったり，美紅ちゃんが「わくわく わくわく」と言ったりするのがオカシイ。

③いきなりAパートのラストへ飛ぶ

Ⓒキーを押しながらふつうにゲームを立ちあげるだけでＯＫ。Ａパートがどうしてもクリアできないという人は，この最終手段を使ってみるのもいいかも。ナースが正体を現したところからはじまるゾ。



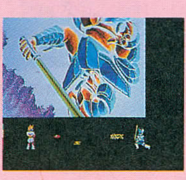
Ⓒキーを押しながらゲームを立ちあげると，この場面からはじまる。右側にタイトル文字やアイテム表がないのが，特殊コマンドを使ったなによりの証拠。

④いきなりエンディングへ飛ぶ

③と似ていて，こちらはⒺキーを押しながらゲームを立ちあげると起こる現象(？)。美紅ちゃんとあおいさんが夜の公園にいるシーンにいきなりワープしちゃうんだ。たしかに便利なコマンドだけど，自力で一度ゲームをクリアするまでは使わないことをオススメするョ。



Ⓔキーのスタート画面は，エンディングのド頭のココ。エンディングの美しいグラフィックが何度でもお手軽に見られるのはウレシイね。

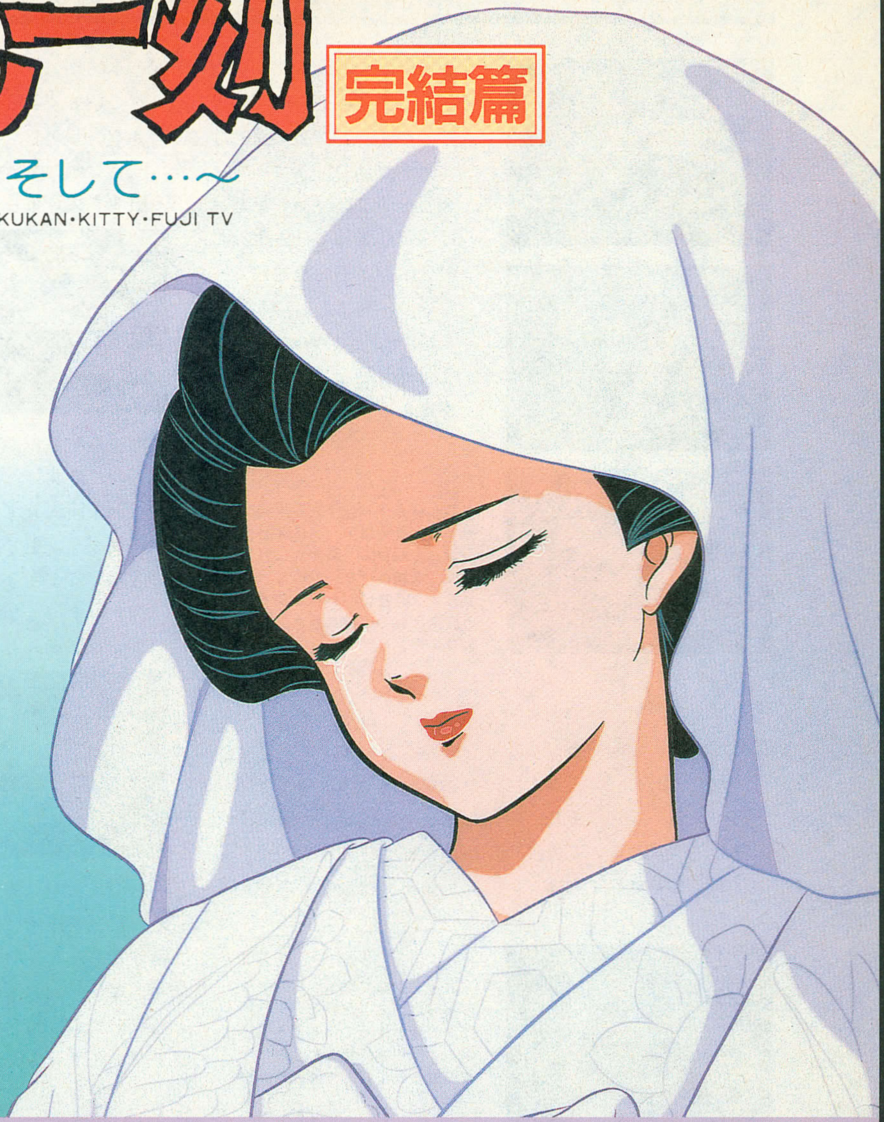


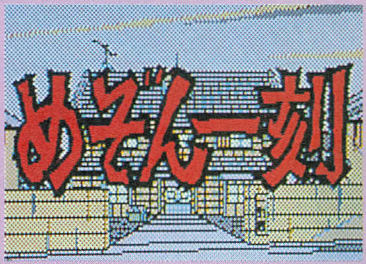


めぞん一刻 完結篇

～さよなら、そして…～

原作のさわやかな感動を今一度キミに!!





前作『めぞん一刻～想い出のフォトグラフ』は，鬼のようにフラグの嵐の飛びかう非常に難しいAVGだった。それから約１年半——映画『めぞん一刻・完結編』の公開にともなって，同名のAVGがまたもやマイクロキャビンより発売された。今回の作品は，前作とは趣(おもむ)きを一変し，ご機嫌(きげんと)度や所持金による束縛(そくばく)をできるかぎり軽減(けいげん)してゲーム自体の難易度を下げることにチャレンジしている。その分，気合の入ったグラフィックは必見！　ストーリーも高橋留美子氏の原作にかなり忠実なので，めぞんファンにとっては必携(けい)のアイテムと言えるだろう。

●対応機種
PC－9801シリーズ（５″2HD×２，５″2DD×２，3.5″2DD×２）
PC－8801 SRシリーズ（５″２Ｄ×４）
X1シリーズ（５″２Ｄ×４）
MSX2（４メガROM）
FM－77AV（開発中）
X68000（開発中）
MSX２（開発中）

●価格
7,800円

●発売日
1988年５月28日

●発売元
マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島２－９－12
☎0593－51－6482

※本記事はマイクロキャビン社より提供していただいた資料・マニュアル等を許可を得て使用・転載しています。

HOW TO PLAY



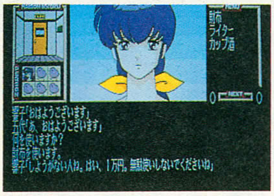




①1場面で1人の人物が持っている会話データは，最大で3パターン。裏を返せば，3回つづけて「話す　×××」と同じコマンドを選べば，用意されているすべての会話パターンを見れるってこと。見落としのないように，人と出会ったら必ず3回繰り返して「話す」ようにしよう。

こんなふうに，1人の人物が持っている会話データは3パターン。4回目の「話す」に対しては，最初のパターンにもどるときと3回目のパターンがずっと表示されつづけるときの2とおりある。

②前作と違って，今回の五代クン（キミ）はとってもリッチだ。もしも所持金が少なくなったら，響子さんの前で「使う　財布」と入力して，財布を見せてみよう。1万円がもらえるゾ。また，酒類に関しても何らかの救済手段（タダでもらえる方法）が用意されているから，なくなってもアセることはない。細かなテクは本文を参照のこと。



お金が少なくなったってへっちゃらだい！　だけど，1万円以上お金を持っているとき響子さんに財布を見せると，逆に1万円取られてしまうぞ。悲ぴい。

③基本的にゲームは第1日～第8日の八つのパートに分かれていて，各日の終わりにデータをセーブすることができる。しかし，それ以外のときはセーブができないので眠くなったときでも電源を切らずにその日のラストまで根性でプレイしきるべし(？)。



データのセーブは，1日が終了してこの画面になったときに行なわれる。もっとも，7日目だけはグラフィックがちがうんだけどね。

④ゲームを進めていくうえで，もっとも重要なパラメーターが“時間”。つまり『めぞん・完結編』では，コマンドを1回入力するごとに，ある程度の時間が経過したとプログラム中でカウントされていて，一定時間が過ぎると起こるようなイベントが随所に用意されているのだ。行きづまってしまったと思えるようなときでも，適当にコマンドを入力していくうちに進展することがあるゾ。



いろいろとコマンドを入力しているうちに，朱美さんが勝手にやってきて……。このゲームでは，こういう「時間の経過にともなって起こるイベント」が大量にあるんだ。

……といったぐあいに，①～④を知っていれば，ほとんどの人がまず無難にゲームを進めていくことができるだろう。前作にあったような多少インケンとも思えるフラグはほとんどないし，基本的にハマリもないゲームだから，AVG特有の“GAME　OVERの恐怖”を感じずにのんびりとプレイできることウケアイだ。

ほぼ原作そのままの高橋留美子の世界を，そしていろいろな場面に散りばめられたマイクロキャビンの遊び心を存分に味わってほしい。

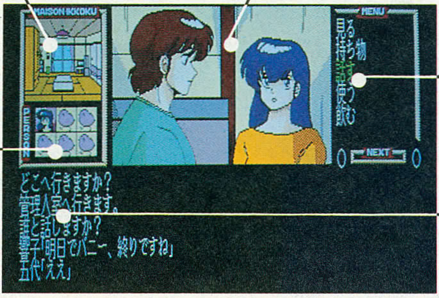
画面構成

現在位置表示部

自分がいる場所のグラフィックを表示する。前作ではメイン・スクリーンで表示していたが，メモリ節約のためこういう形になった。

登場人物表示部

これまた前作ではメイン・スクリーン内に書かれていたけど，より合理化をはかるためにこのようなウインドウが用意された。自分と一緒にいる人たちの顔を表示する。最大で6人。



メイン・グラフィック表示部

美しいかずかずのグラフィックが展開されていく

コマンド表示部

選択可能なコマンドがズラリとならんでいる。NEXTという表示の左に⊖マークがあったら，カーソルを動かしていくうちに別のコマンド群がでてくる。

メッセージ表示部

あらためて言うまでもなく，メッセージが表示されるところ。SHIFT キーを押すと，一瞬でメッセージがでるゾ。とっても早くて，便利便利♡

OPENING
オープニング・スペシャル・ガイド

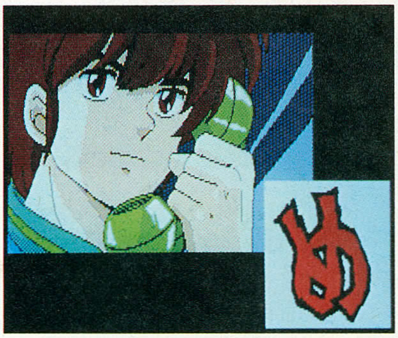
『完結編』の前作との最大の違いは，なんと言ってもグラフィックが数段パワーアップされたことだろう。それもそのはず，今回は原画を『スタジオシップ』というプロのアニメーターが担当しているからなんだ。アニメとまったく同じ方式で影つけなどをして，200枚強の原画を２か月ちょっとで書きあげたという。それがどのくらいスゴイことなのかってのをわかってもらうために，まずはゲームを立ちあげて何もしないでいると見られるオープニングを，絵コンテ，全原画とともにお見せしちゃおう。こういう企画は，めぞんファンにはもう涙ものだよね。

プロローグ

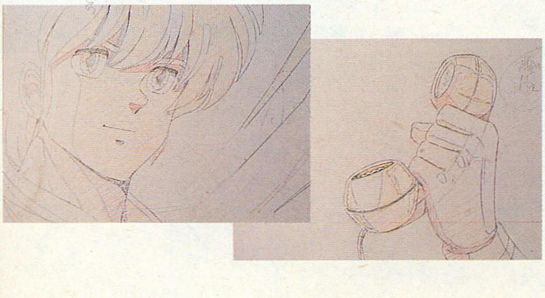
想いが通じ，試験にも合格し，五代裕作は今，幸せ真っただ中――。物語は原作のラスト近く，五代が響子と愛を確認し，保父試験にも合格したあたりからはじまる。

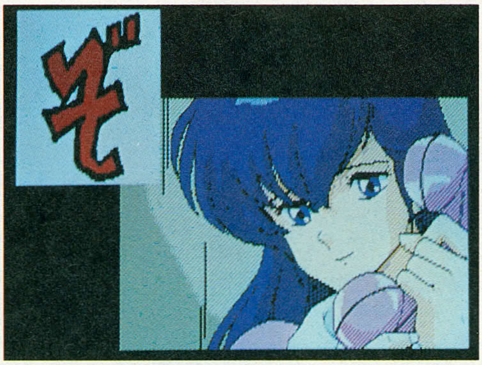
さっそく五代は響子にプロポーズしようとするのだが１週間ぶっつづけて「祝五代，保母試験合格」宴会をつづける一刻館住人たちに邪魔されて，なかなか二人っきりになれない。合格より10日後の明け方，ようやく五代は住人たちの目を盗んで響子と会うチャンスを得るが，当の響子は待ちくたびれてふくれっつら。そこで起こった痴話げんか――運悪く，その現場を住人たちに見られ，二人の仲がばれてしまう。が，住人たちは二人をからかうどころか，連載以来初めてまともな顔で二人の愛を祝福するのだった。折りしもその頃，以前勤めていた椎の実保育園の園長のぎっくり腰のおかげで，五代の就職先も決まる。

さて，五代クン（すなわちキミ）は見事この幸運の波に乗っかって，このまま響子さんとゴールイン，幸せな式を挙げることができるだろうか？



はじめにテンポ良くタイトルの表示。
五代「め！」
響子「ぞ！」
一同「ん！」
「めぞん一刻・完結編　～さよなら，そして……～」
この演出はナカナカやってくれますな。





じつはこの場面は，五代が響子さんに保母試験（保父になるには保父試験ではなくて保母試験を受けなければならない）の合格を電話で伝えている原作のシーンから引用(?)しているんだ。響子さんの笑顔が印象的♡

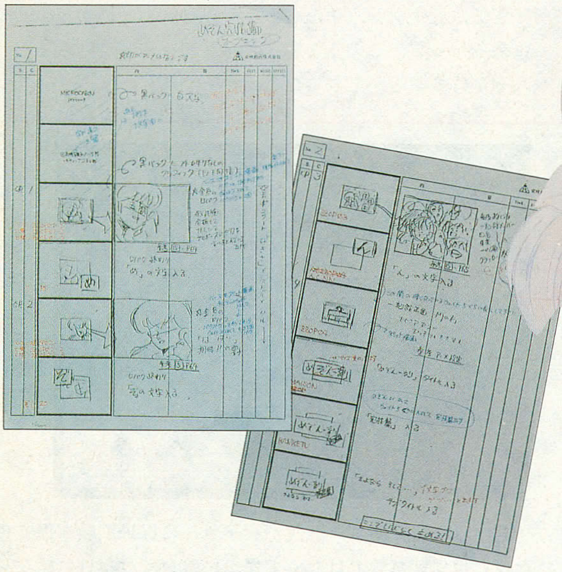


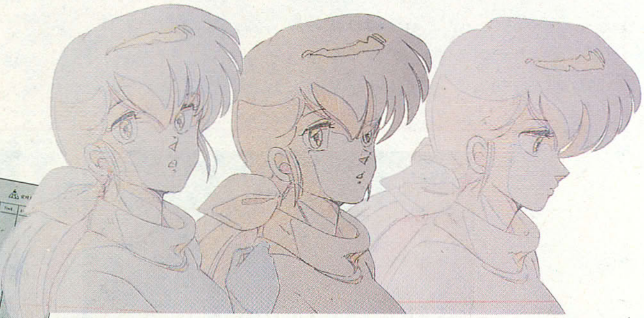


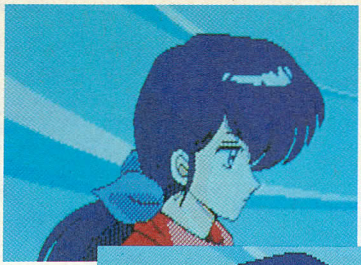
合格の連絡につづいて一気に響子さんにプロポーズまでしようとした瞬間，一刻館おじゃま虫トリオのクラッカーの音で，五代の声がかき消されてしまった。まったく肝心なところでジャマするんだからなあ，キミたちは。











いきなり見せてくれる，響子さんの振りむきアニメ。きれいな人は，何をやっても美しい！——これが結論。だけどパソコンでのアニメーションっていうと，「美女の振り向き」が必ずと言っていいくらいでてくるね。



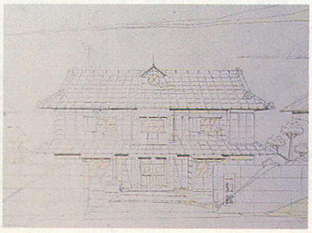
保父試験の前日，いつものごとく不運にも酒を飲まされてしまった五代が終電で時計坂駅へ帰ると，そこには傘をさした響子さんが。「……飲んでるんですか……」そのひとことの直後に，キツいビンタ一発!!





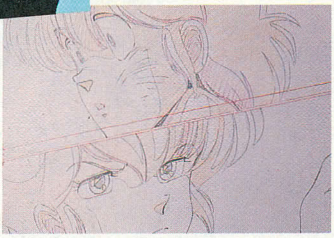
めぞんの物語の舞台になるのは，もちろんこの一刻館。今回ははたして，どのようなストーリーが生まれようとしているのか？　ステージの幕を開くには，リターン・キーを押すだけで良いのです。

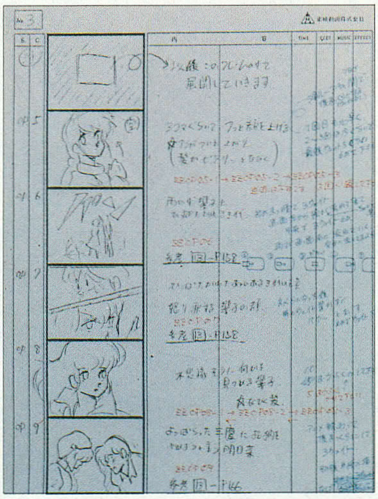


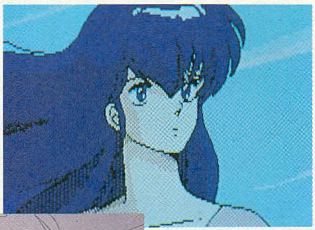


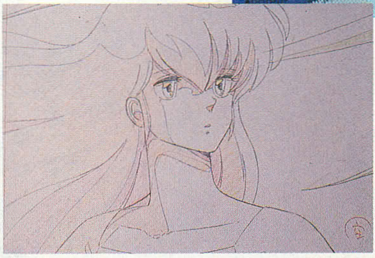
「保父になりたくないのならやめなさい！　なりたいんなら，もう少し真面目にやったらどうです!!」響子さんは泣きながら走り去ってしまう。そんなあ，もとはといえば，響子さんのことで三鷹と結着をつけようとしてこんなに遅くなっちゃったのに……。





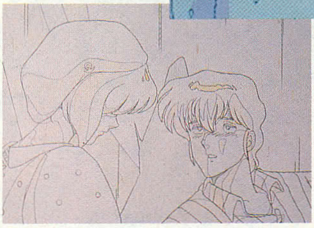






風に髪をなびかせている響子さん。ああ，あなたの心はいったいどこにあるんでしょう？　この場面にもアニメ処理がほどこされていて，髪の毛がフワフワと揺れているんだ。



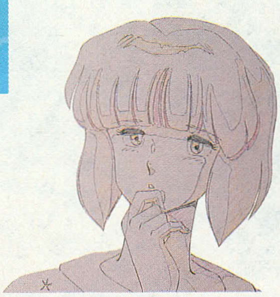


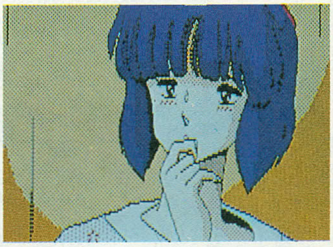
酔っぱらって帰ってきた三鷹に，明日菜は結納をやめようと提案する。三鷹の心が響子にあることを知り，自分は身を引こうと健気な決意をしたのだ。明日菜の気持ちを悟った三鷹は，ひとりになってからこうつぶやく。「いい女だ……。いい女だなあ〜〜」





と，そこへ犬を忘れた明日菜が舞いもどってくる。酔いつぶれた三鷹を抱き起こそうとしたときに，逆に明日菜は押し倒されて……。いろいろあったものの，これが三鷹と明日菜の結婚の決め手となったんだ。

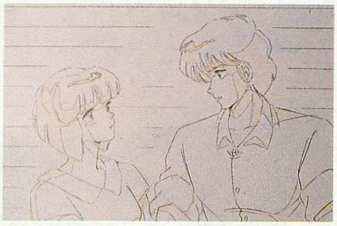


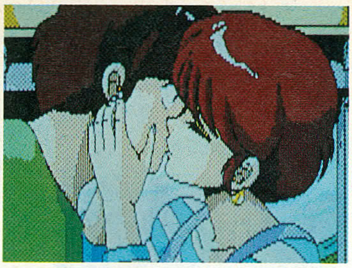


三鷹がテニスの決勝戦で敗れたときの写真を見て，「人間てうれしくなくても笑えるんですよね。この写真の笑顔，今日の三鷹さんの顔と同じに見えるんです」と，明日菜。そのひとことを聞いて，三鷹が真剣に明日菜を愛するようになる印象的な場面だ。



「お互い無理はやめましょう。ゆっくりと幸せになりましょう。ボクたちこれから……ずっと一緒なんだから……。——さようなら，音無さん……」
三鷹さん，明日菜さん，どうぞお幸せに♡

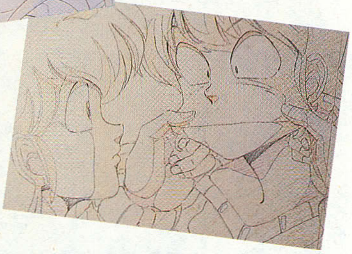




いっぽう，こちらは五代のガールフレンドの七尾こずえちゃん。銀行の同僚にプロポーズされた彼女は，揺れ動く自分の心を押さえるために，不意に五代に接吻をする。ところが，その現場を響子さんに目撃されて，話はまたまたややこしいほうへ……。



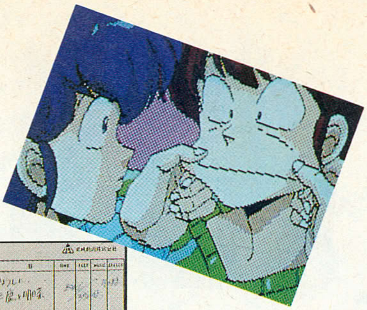
必死に弁解する五代に，響子は「目をつぶって」とささやく。まさかこずえのときと同じように…という五代の期待とは裏腹に，むにゅと頬を引っぱる響子。「こんな単純な手にひっかかるなんてバカみたい」



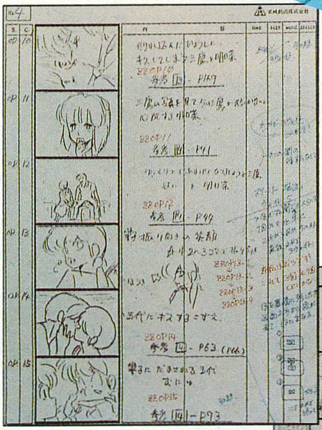
再び響子さんの振り向きカット４パターン。やっぱり“管理人さん”は，お掃除をしているのが似合ってるね。もちろん，身に着けているのは，ＰＩＹＯＰＩＹＯ印のエプロンだ。

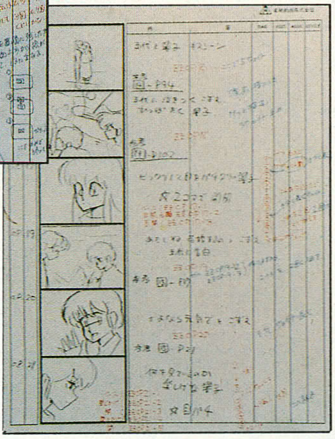


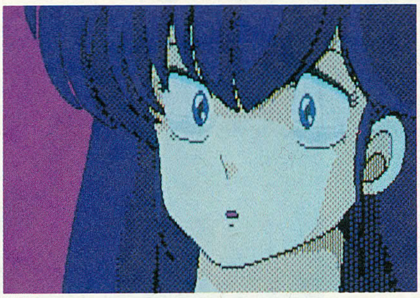


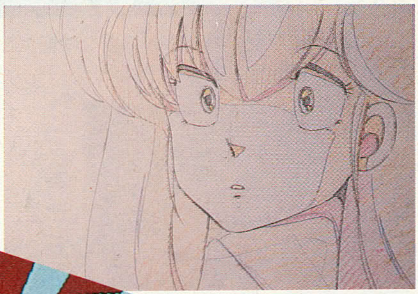


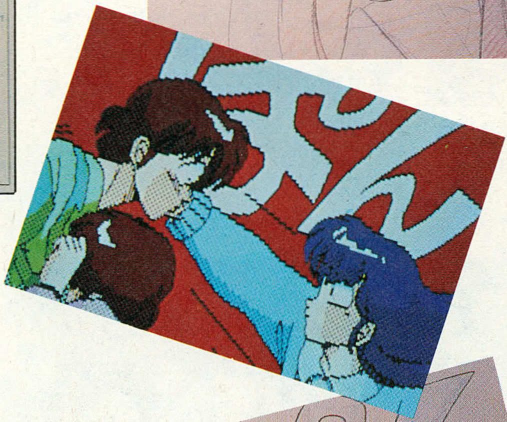
ようやく２人の仲がうまくいくかと思った矢先に，こずえが泣きながら五代の部屋のドアをたたく。「わあ～っ，五代さ～～ん!! プロポーズ……はっきり断われなかったの。せっかく五代さんがプロポーズしてくれたのに！」響子さんが目をパチクリさせて驚くのも無理はない。



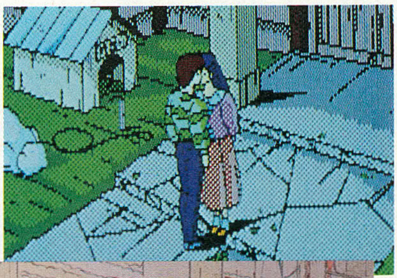


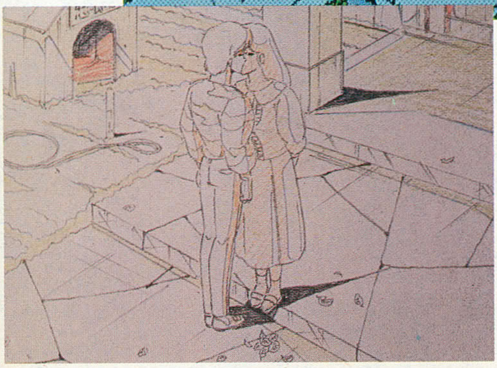


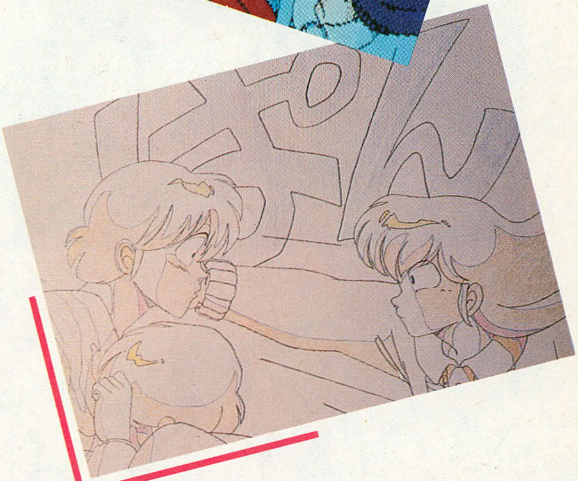




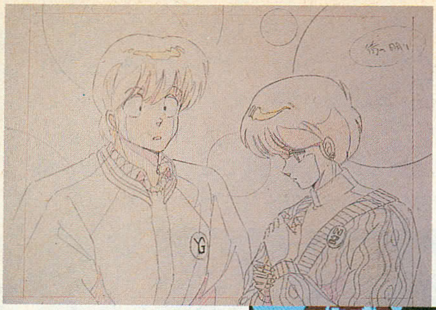
ヘビの生殺しのような気分を味わっている五代に，今度は「うしろをむいて。いいからあたしと背中合わせに。そしたら目をつぶって」と響子。そのとおりに従うと，五代の唇に暖かい感触が……。「本当，すぐだまされちゃうのね♡」





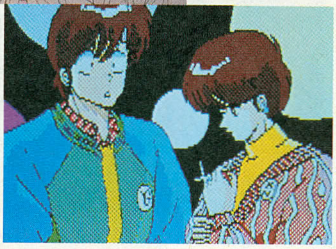


間髪を入れずに，またもや強烈なビンタが一閃！ まったく響子さんにせよ，こずえちゃんにせよ，ど－して こうも状況を把握するのがヘタな人ばかりそろってるんだろう!! あわれ五代と響子の仲は，またもやグチャグチャに……。

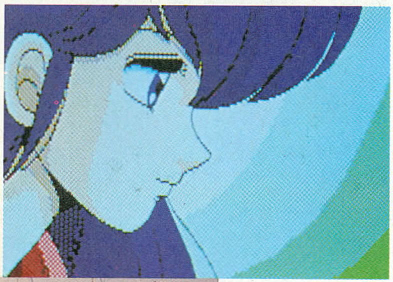


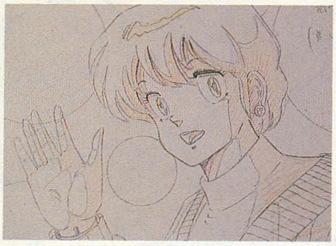


い気が……。コラコラ，五代クン，そういう優柔不断さがキミの人生をややこしくしてきたんでしょーが！



意を決してこずえに「自分には好きな女がいる」と告白しに行ったところ，こずえのほうも「あたし，結婚するの」との発言。どうやら，これですべてが丸くおさまりそうな雰囲気だね。

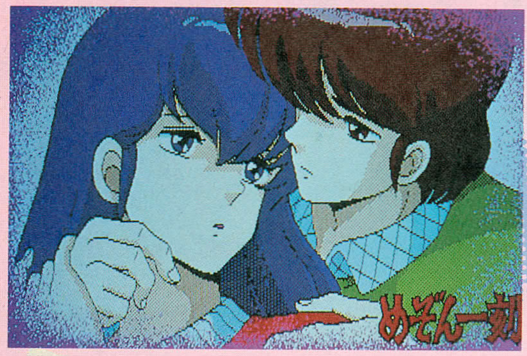




「さよなら，元気で」と，明るく手を振って帰っていくこずえ。これで問題がひとつ片づいたとは言え，いざ別れるとなるとやっぱり寂し

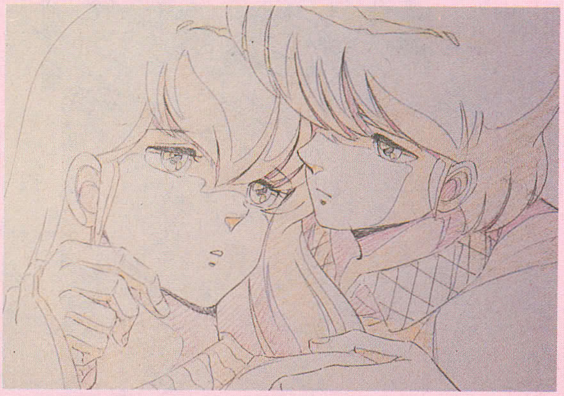


すべての障害がなくなり，響子はふっと楽しげな表情を見せる。あとは，2人の気持ちの間の壁をとりはらうだけ……。「抱いてくださいって……私のほうからお願いしなくちゃ，自信が持てないんですか」



そして，雨の降る夜，2人は管理人室で愛を確認した。「あたしね……ずっと言えなかったことがあるんです。本当はね……ずっと前から五代さんのこと好きだったの」「ずっと前って……いつから？」「忘れちゃった！」――この場面に胸を打たれた人も多いことだろう。

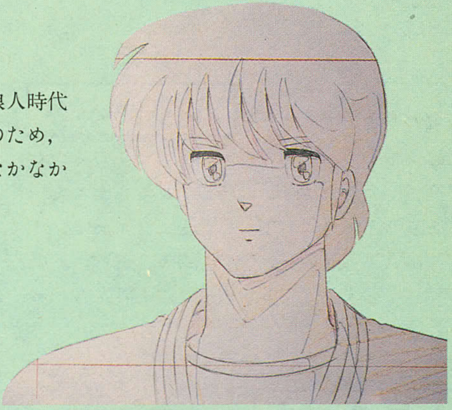




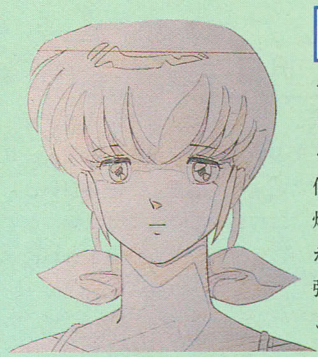
CHARACTERS
登場人物紹介

五代裕作

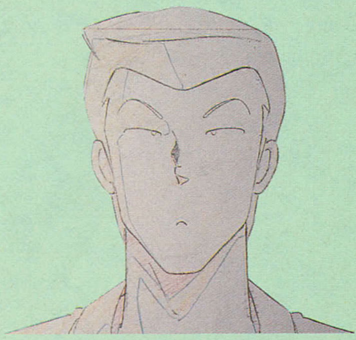
▶キミが演じるところのこのゲームの主人公。一刻館5号室の住人で，浪人時代からひたすら管理人さんに想いを寄せている。しかし，優柔不断な性格のため，ガールフレンドのこずえや八神という女子高生にいいように振り回されなかなか想いは成就できない。とりあえず椎の実保育園に保父として就職決定。



音無響子

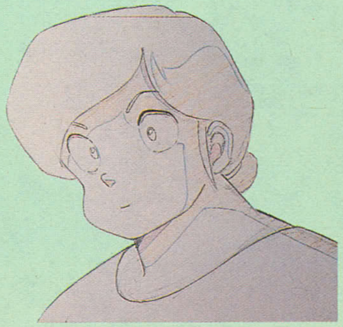


◀一刻館の管理人で若き未亡人。五代と三鷹の2人に言い寄られていたが，その心ははじめから多少五代のほうに傾いていた？　強烈なまでのヤキモチ焼きで，すぐに五代のことを誤解するが，結局は雨降って地固まる。女性の強いところと弱いところを合わせ持つこの物語のマドンナである。



一の瀬花枝

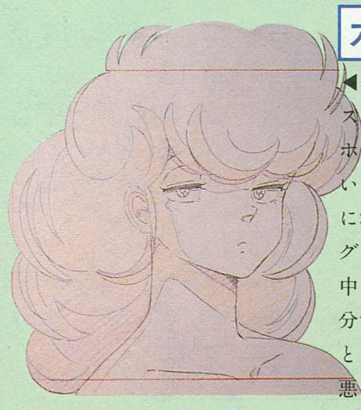
▶一刻館1号室の住人。酒が好きで，飲むと扇子を持って踊りだす。年の功からか一刻館内で唯一管理人さんの相談相手となり得る人物ではあるが，多少おせっかいのきらいあり。しかし，現段階で五代と響子の状況を最も的確に把握しているのはこの人である。



四谷

▲一刻館4号室の住人。職業，年齢，家族構成など一切不明。ずうずうしさだけは天下一品で，趣味はのぞき，たかり，悪質ないたずらなど。気を許していると，すぐに4号室と5号室の間の壁に穴を開けてしまう。

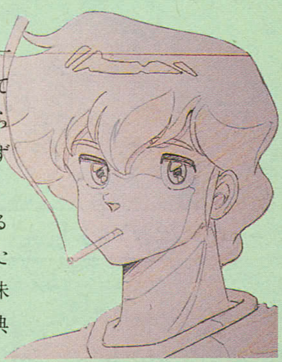
六本木朱美

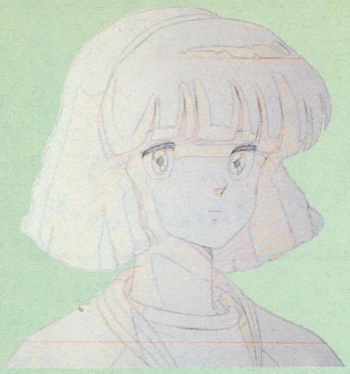


◀一刻館6号室の住人。スナック「茶々丸」でホステスをしているせいか，性格，風貌ともに派手。ノーブラのネグリジェ姿で一刻館の中を歩き回り，冗談半分で五代を誘惑することも。酒ぐせは非常に悪い。

二階堂　望

▶物語の途中から一刻館2号室に入ってきた住人。世間知らず，怖いもの知らずの超おぼっちゃま。かなり過激ではあるが，四谷氏に勝ったためしはない。趣味は日曜大工。母は典型的な教育ママ。





八神いぶき

▲五代が管理人さんの母校に教育実習に行ったときに出会った女子高生。今回のゲームの時点では女子大に入学しており，“五代先生”に熱をあげている。三友商事人事部長の一人娘でもあり，五代の就職の斡旋をしようとするが失敗に終わる。

三鷹　瞬

▶管理人さんと一の瀬のおばさんが通っているテニスクラブのコーチ。金持ちでルックスもいいときてるから，当然女性にはもてる。本心では響子のことが好きでありながらも，九条明日菜の一途な愛と数々のバッド・タイミングなできごとから明日菜と結婚することに。

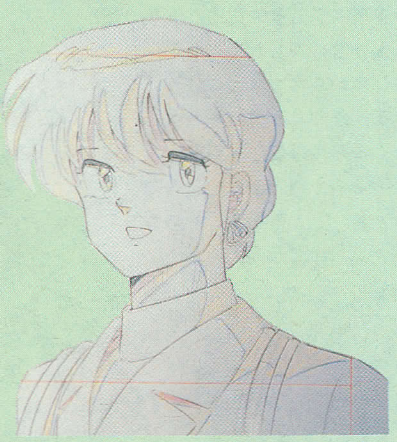


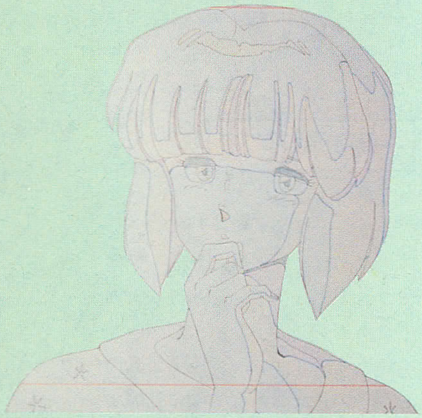
九条明日菜

▼由緒正しい九条家のお嬢様。大の犬好きで，サラダという名の犬を飼っている。見合いをしたときから三鷹のことを想いはじめ，ついには結婚することに。漫画の中でふきだし内の文字がひとりだけ小さいのが特徴だった。

七尾こずえ

▶五代の元ガールフレンド。時に元気に迫ったりするが，五代の気持ちに対して鈍感で，自分本位に話をどんどん進めていく傾向がある。銀行に就職し，結局銀行の同僚と結婚。

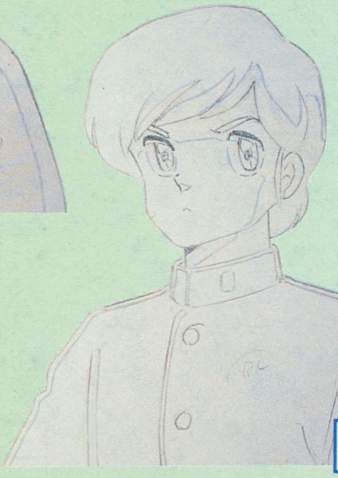






一の瀬のおじさん

▲伝説的な一刻館の隠れキャラ的人物。今回のゲームでももちろん役どころは隠れキャラ。キミには見つけられるか!?



◀一刻館の中で唯一まともな，一の瀬家の息子。幼き頃は，管理人さんの姪・郁子に想いを寄せていたこともあった。成長するにつれ，次第に出番が減ってしまったところはやはり父親似である。今回のゲームでは隠れキャラとして登場。

一の瀬賢太郎



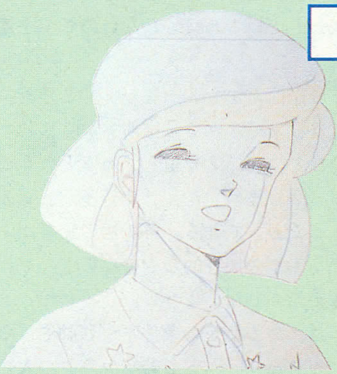
音無のおじいさん

◀亡くなった音無惣一郎の父親。すなわち，響子の義父。一刻館の大家でもある。

五代ゆかり



▶とってもパワフルな五代の祖母。恐しいほどずうずうしい一面も持っているが，なんだかんだ言っても孫思いで今回は泣かせる役回りも。けっこうお金をためこんでいるという噂である。



音無郁子

◀管理人さんの姪。以前に五代に家庭教師をしてもらっていたことがあり，それ以来五代のことをお兄ちゃんと呼んでなついている。このゲームの時点では現役女子大生というから，時のたつのはなんと早いことか。



坂本

▶五代の予備校時代からの友人。大学時代は五代同様バイト生活を送っていたが，卒業後スチャラカ会社員に。女性に対して経験豊富ではあるものの，当然ふられた回数も多い。

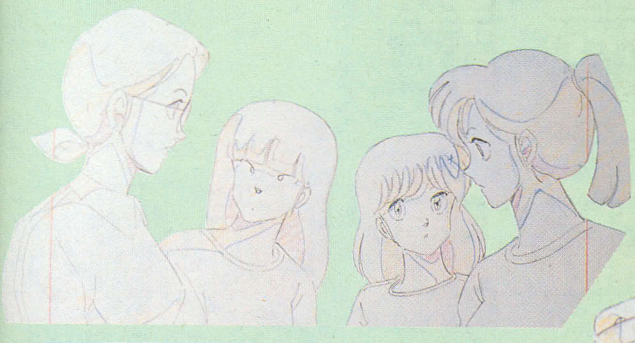
惣一郎さん

▲今は亡き，響子の前夫。響子が通っていた高校で地学の教師をしていた。その顔は一度も物語中に登場したことがない。

茶々丸のマスター

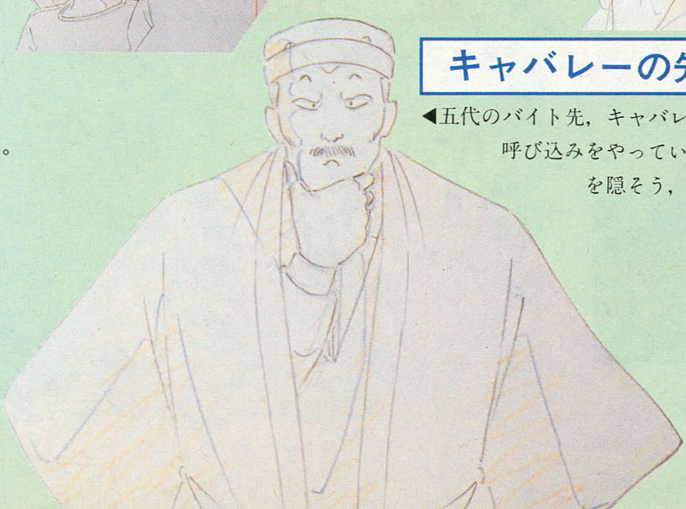


▶スナック茶々丸を経営している（と思われる）人物。職業がらなかなか計算高い。朱美にひそかに好意を寄せている。



黒木小夜子

▲五代の大学の人形劇部副部長。椎の実保育園につとめている。五代が保父を目指すきっかけを作ったのも，この人。(左から2番目)



キャバレーの先輩

◀五代のバイト先，キャバレーバニーでいつも呼び込みをやっているオッサン(?)。何を隠そう，坂本の先輩である。

PERFECT MAP
これが今回のゲームの完全マップだ!!

めぞんの世界を熟知している人ならともかく，そうでない人にとっては，このゲームの場面ごとの位置関係というのは少々理解しにくいものかもしれない。というのも，従来のＡＶＧのように東西南北でマップが構成されているわけではなく，単に隣接しているかどうかで移動可能かどうかが決定されているからだ。

ある意味では，行き先指定入力のＡＶＧ（『オホーツクに消ゆ』『ウイングマン・スペシャル』他）と似たシステムではあるけど，実際の一刻館の構造とかを知らないと，このゲームの「移動」コマンドはプレイヤーにかなりの苦痛となって返ってくるに違いない（どういう経路で進んで行けば目的地に着けるのかがハッキリと見えないものね）。

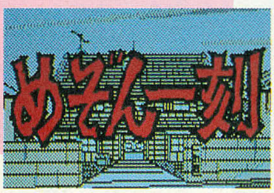
そこでみなさんに，超親切なプレゼント。このコーナーでは，『めぞん・完結編』にでてくる全場面を，つながりが一目でわかるようにマップ化してみたのだ。使った写真は，画面左上の現在位置表示部に出力されるグラフィック。マップは，ふつうのＡＶＧマップとは似てはいるけど，決して東西南北を表わしているわけではないので，注意すること。

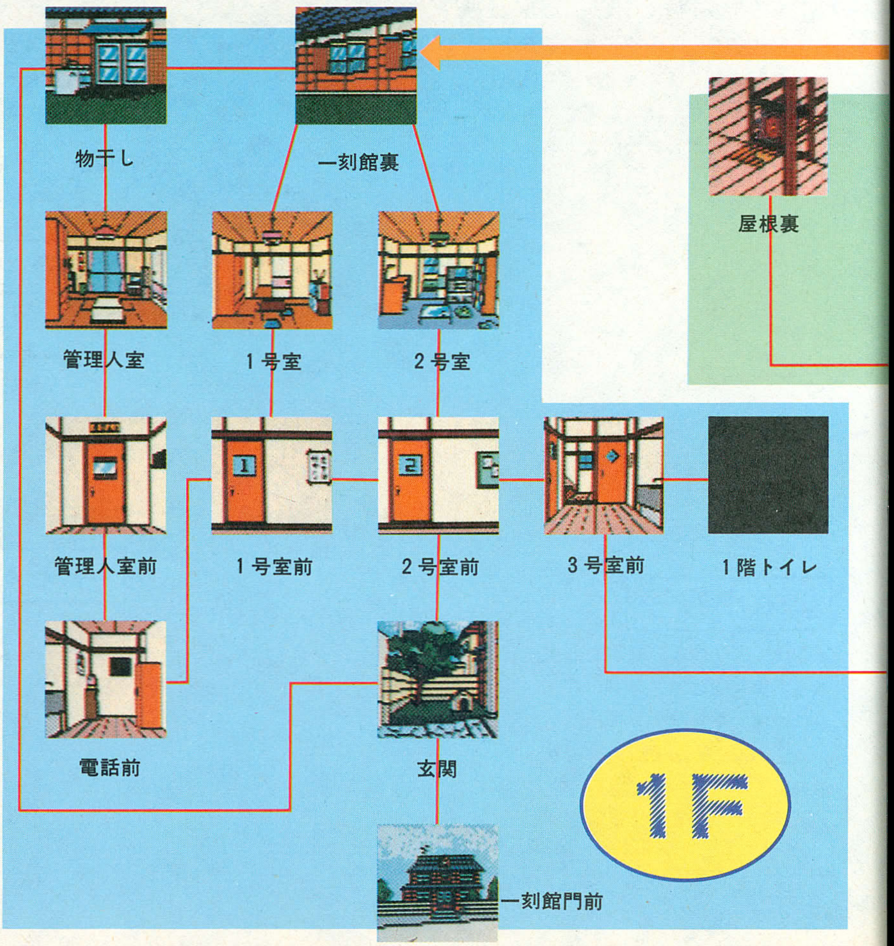
たとえば，「２号室前」から北へ進むと「２号室」へ行けるということではなくて，「２号室前」から移動コマンドで行ける場所のひとつが「２号室」であるということなのだ。もちろん，「２号室前」から「１号室前」「３号室前」「玄関」に行くこともできる。各場面の配置は，一刻館の構造を考えたうえでの便宜的なものなので，くれぐれも方向・方位を考えたりしないように。

また，太い矢印は，ある特定の条件下で移動できることを示しているゾ。めぞんワールドで若葉マークの人は，このマップを片手に歩き回ってみてくれ。

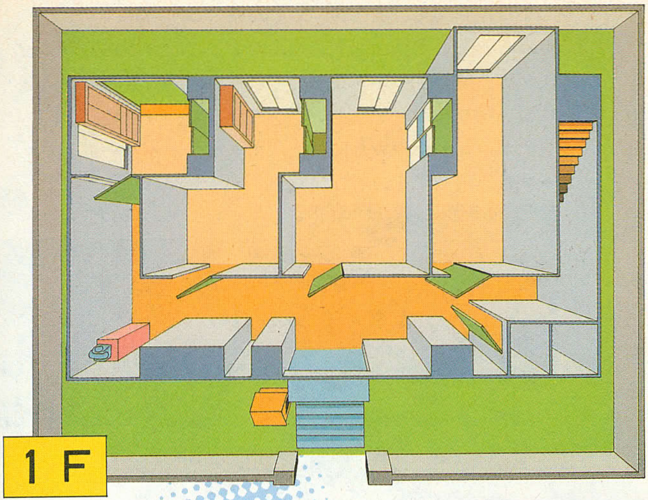
・一刻館内

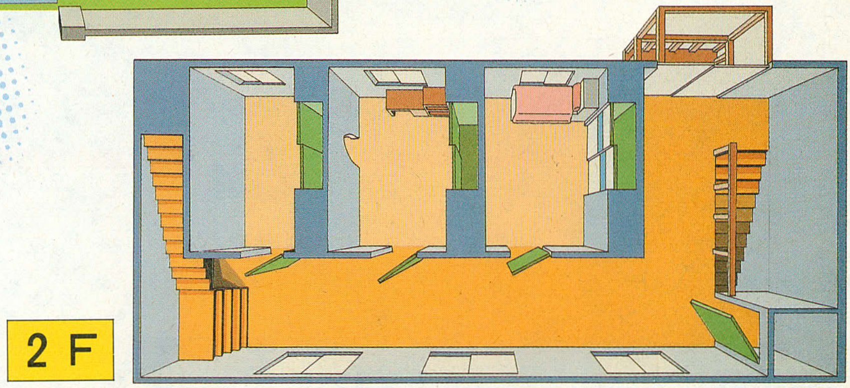
一刻館の中の構造は，前作とそれほど変わっていない。注目するべき点は，１号室と２号室の裏側に「一刻館裏」なる場所ができたことだろう。ここにくると，うるさい住人たちをまくことができるので便利だ。また，「屋根の上」にはある特殊なアイテムを持ってないと行けないけど，行ったからってゲームの進行には関係ないので無視してもかまわない。いずれにせよ，一刻館がこのゲームの基本ステージだから，歩き回ってマップを頭にたたきこむべし。

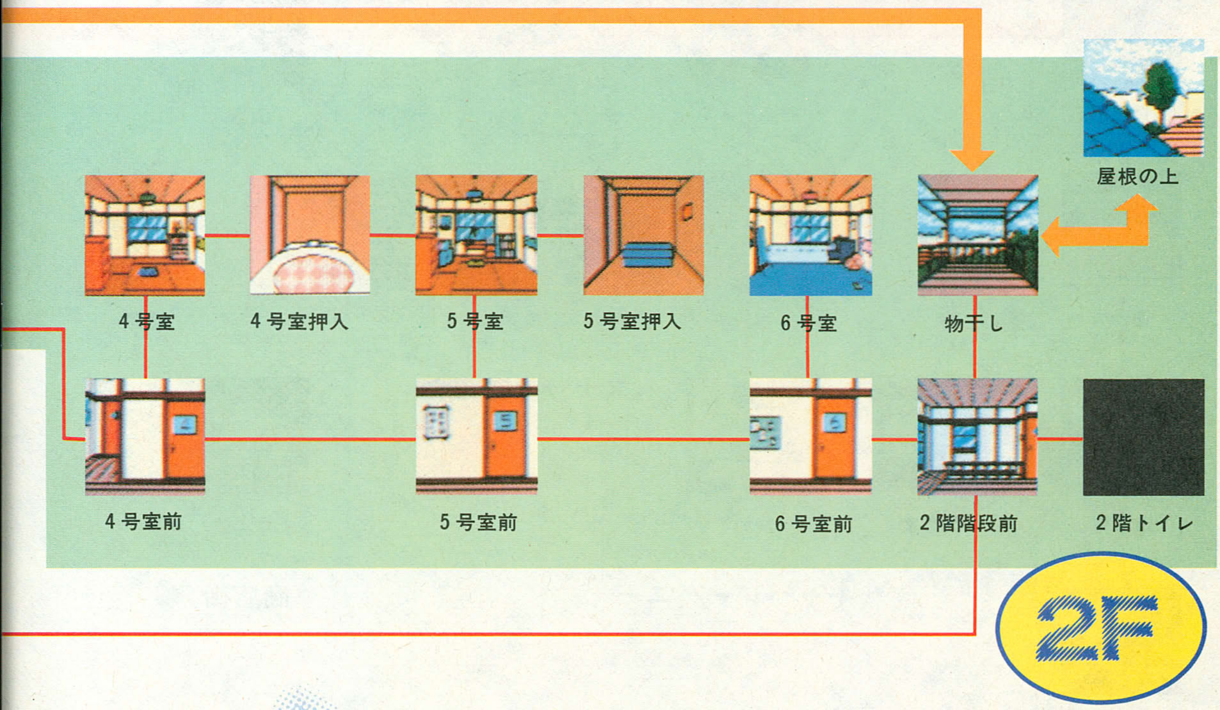




・一刻館内


1 F


2 F


屋根の上
4 号室
4 号室押入
5 号室
5 号室押入
6 号室
物干し
4 号室前
5 号室前
6 号室前
2 階階段前
2 階トイレ
2F

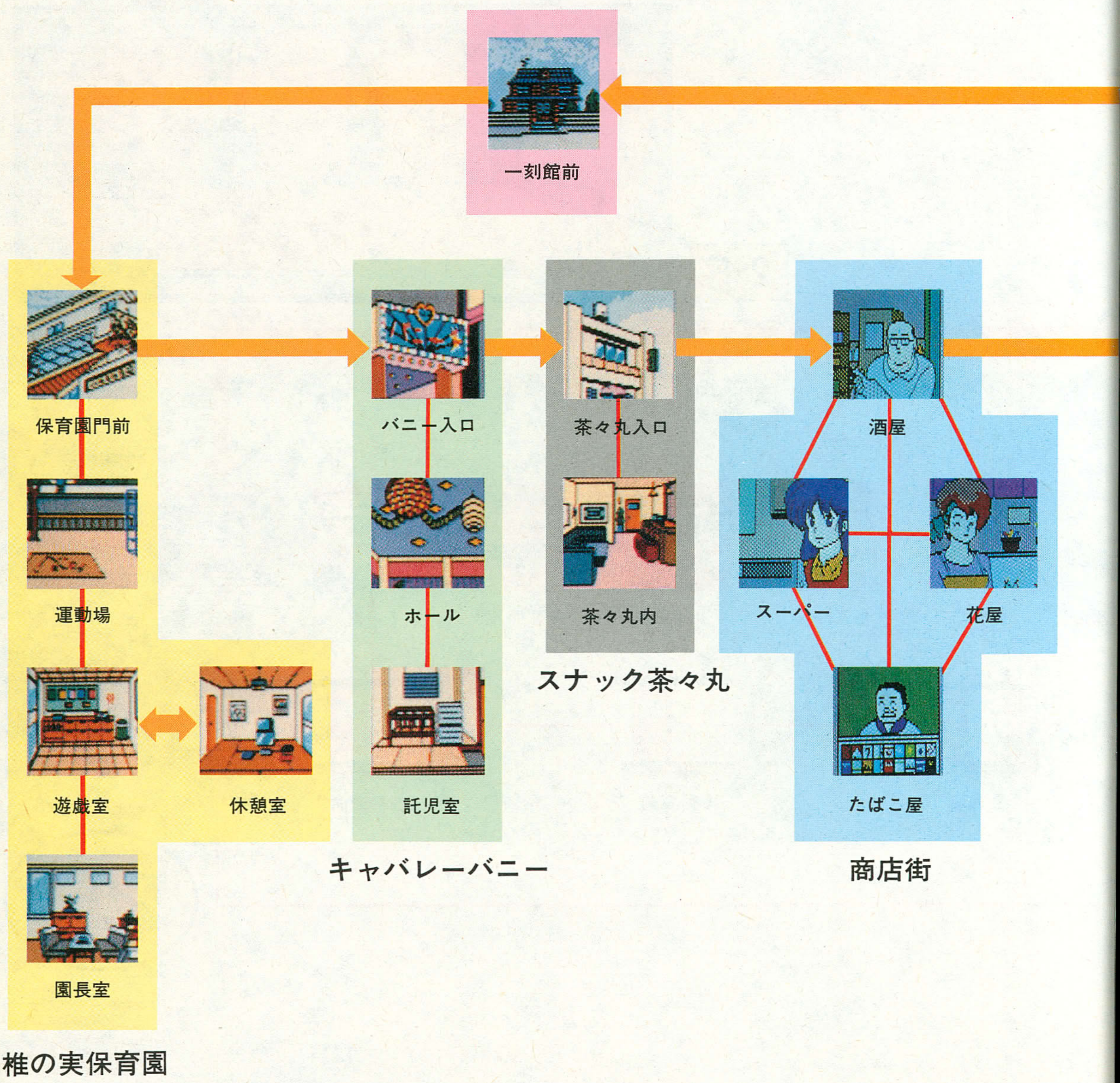
・一刻館の外

一刻館から一歩外に足を踏みだすと，そこは山手線のような環状マップになっている。その経路の多くは一方通行で，逆回りはほとんどできない。エッ，それじゃ何かをし忘れて先に進んじゃったら前へもどれないの？と思う人もいるかもしれないけど，そこはご心配なく。

このゲームでは，「先に進めるようになった」＝「その場面でストーリーに関するようなイベントはすべてクリアした」と考えてまずまちがいないんだ。だから，コマンド覧に「×××へ行く」という新たなコマンドがでたら，迷わず先に進んじゃっていい。

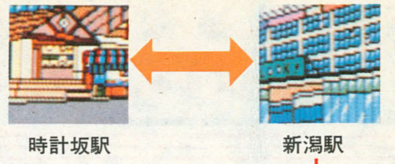
また，茶々丸，商店街，おでん屋の３か所は，「一刻館へ帰る」というコマンドを選んだときに，マップの順で五代が寄り道していくところ。それぞれの場所で宴会対策用に買い物なんかしとくといいかも。なお，３日目以降は，五代がバイトをやめた関係上，キャバレーバニーがこのマップから消滅するのでご注意を。

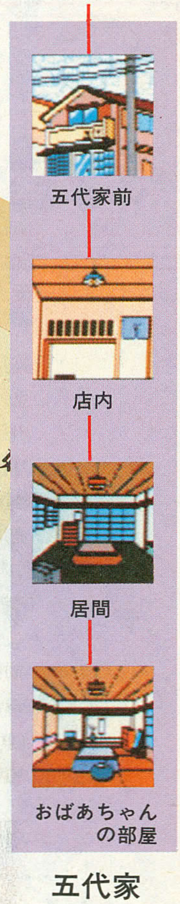




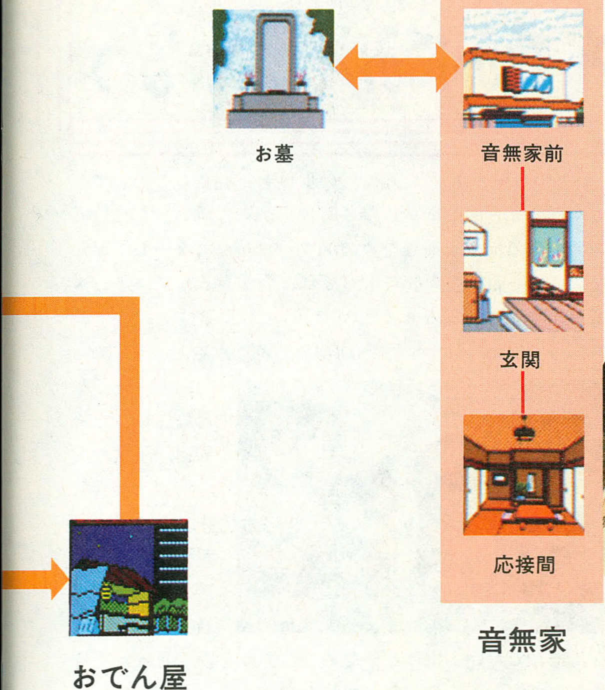
・特定の時のみ行ける場所

こちらの2ブロックは，ある特定の時にしか行くことのできない場所だ。具体的には，五代家に行けるのは4，5日目，音無家に行けるのは7日目ってカンジ。結婚前にはやっぱり両家を訪れるのがスジってものだもんね。









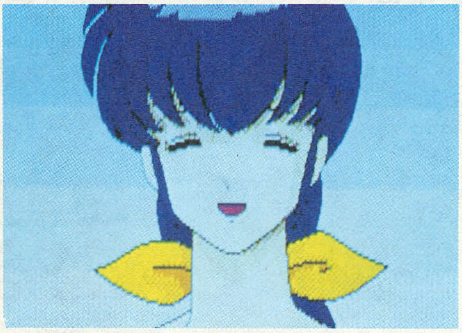
☆購入可能商品一覧表

スナック茶々丸	スパゲッティ・セット	600円
	水割り	700円
酒屋	カップ酒	200円
	ドライ大ビンビール	600円
	日本酒	1000円
	ウイスキー	1500円
スーパー	柿の種	260円
	缶づめ	260円
	ソフトさきいか	350円
花屋	菊の花	980円
たばこ屋	たばこ	240円
	禁煙パイポー	350円
おでん屋	焼酎	300円
	おでん	500円

MAIN STORY

The First Day　1日目
きょ響子さんっ，ぼっぼくの，たみにみそしれ，るっ

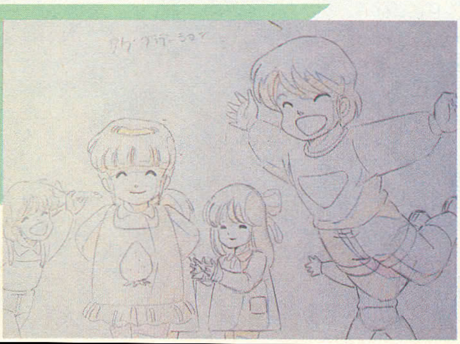
さて，ここよりいよいよゲームのストーリー的紹介に入っていく。HOW TO PLAYのところにも書いたとおり，このゲームは1日目～8日目という分かれかたをしていて，各日のラストにデータをセーブできるようになっている。まずその第1日目では，一刻館の外の世界をひとどおり歩いてみて，『完結編』の世界を把握することにつとめよう。8日間お世話になるわけだから，早いうちに位置関係や次の場所へ進むためのノウハウをマスターしておかなくっちゃね。夜の管理人室では，響子さんにプロポーズするチャンスがあるゾ！



はじめに管理人室に行って響子さんから愛妻（じゃないか）弁当をもらおう。これで，保育園へ行くためのフラグが立ったことになる。ちなみに，最初から持っているアイテムは，所持金（財布）5,230円，ライター，カップ酒だ。

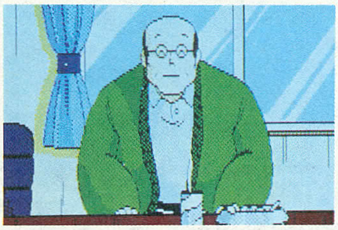


椎の実保育園では子供たちが元気に遊びまわっている。「話す」と入力すると，つるぴかはげ丸だの，みぽりんだのと子供らしい（？）話をしてくれるんだ。日が変わるごとに子供たちの会話メッセージも変わるという芸の細かさがウレシイ。





黒木小夜子を含む保母さん一同は，子供たちの世話に大奮闘中。この場面で黒板を見ると，「給料日は3日目」と書いてある。覚えておいて損はないだろう。そうそう，せっかく響子さんに作ってもらったお弁当を食べることも忘れずに。



この園長さんのギックリ腰のおかげで，五代の椎の実保育園への就職が決まったんだよね。園長さんの腰も快方に向かっているようだし，まずはめでたし，めでたし。これで黒木小夜子も結婚退職ができる？



保育園の仕事を終えてバイト先に向かう途中で，しばらくぶりに三鷹夫妻と出会った。三鷹もようやく歯の輝きを取りもどしたようで元気そう。でも，明日菜さんと一緒にスーパーへ買い物だなんて，すっかり所帯じみちゃったなあ。



五代の夜のバイト先が，ここキャバレーバニー。友人の坂本の紹介で働きはじめたんだけど，就職する保育園が決まったから，それも明日がラスト。今にして思えば呼びこみをしているコワモテの先輩にも，いろいろとアドバイスしてもらったっけ。



バニーでの五代の役どころは，通称“福利厚生部長”。保父をめざしていたという立場がら，ホステスたちの子供の面倒を見る仕事に従事しているんだ。しっかし，左側のホステスさんは4メガ級の体格をしているね。



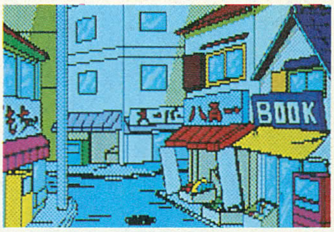
ホステスたちから「部長さん」と呼ばれて慕われているからって，あんまりにも親し気に話していると，すぐに先輩が飛びこんでくる。「社内法第3条！　言ってみろ」「オフィスラブを禁ず!!」「わかってんじゃねーか」――誤解だってば！



保育園の園児に負けず劣らず，バニーの子供たちもヤンチャぼうずばかり。ライブマンがどうしたこうしたと，こういう会話はもはやボクの理解の範囲を超えてマス。適当に聞き流して，終業時間を待とうっと。



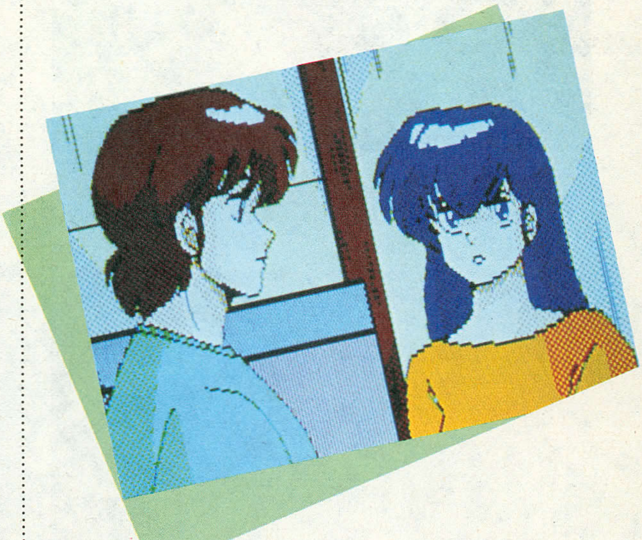
つづいてやってきたのは，スナック茶々丸。前作では，ツケで酒を買えたりして，プレイヤーのお助け所的な存在だったんだけど，今回もやはりツケがきく。水割りばかりじゃなくてスパゲティーまでOK。とは言え，このゲームでそこまで所持金が少なくなる人もなかなかいないだろうけど……。



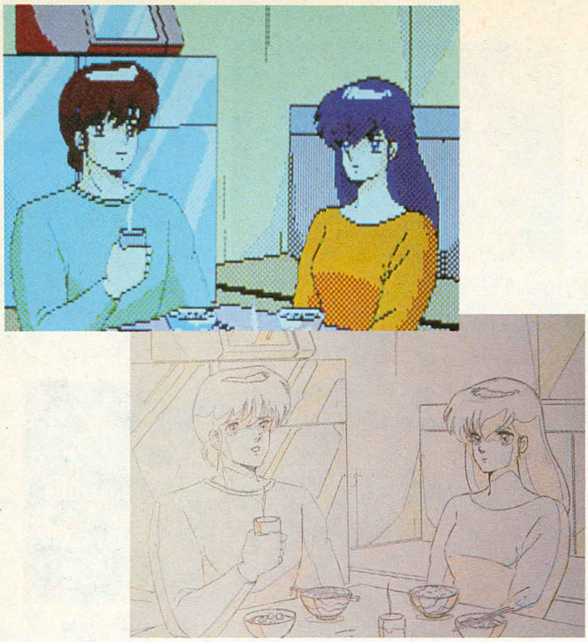
茶々丸の外へでると，そこは時計坂商店街。酒屋，スーパー，花屋，たばこ屋の4軒の店があるので，適当に買い物しておこう。菊の花と禁煙パイポーは，ぜひぜひ買っておくことをオススメする。酒屋の主人と話してみると，何かいいことあるかもね！
(©KONAMI)



道草が好きな五代は，今度はおでん屋に足を運ぶ。「うんうん」「わかるわかる」とあいづちしかうたない主人が哀愁をさそう。ここの焼酎は，飲むたびに10円ずつ安くなっていくという珍しい品なんだ。



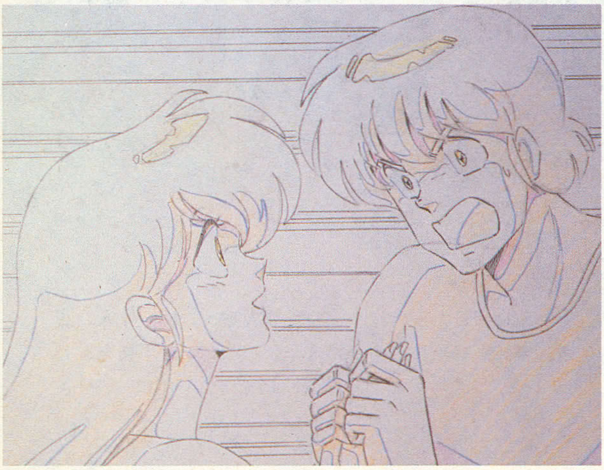
一刻館に帰った五代は，一路管理人室へ。他の住人に邪魔されずにプロポーズするには今しかない。返す物を返して，テレビでもながめて気を落ちつけてから一気に――「きょ響子さんっ，ぼっぼくの，たみにみそしれ，るっ……」



アセるな，アセっちゃダメだ。よし，もう一度——「お，おれ……響子さんの作ったミソ汁……飲みたい……」「はい。ちょうど惣一郎さんの朝ごはんに残しといたんです。あの，ごはんもありますけど……」——忘れていた……響子さんは鈍いんだ!!



凝った言い回しはこの女に通用しない。“結婚してください”と，はっきり言わなければ。「きょっ響子さんっ！」「はっ，はいっ!!」「ぼくと……」





五代がプロポーズのセリフを言おうとした刹那，管理人室に住人たちがドッとなだれこんできた。「なにやってんだよー」「宴会やろーよ」五代の押しの弱さと響子の鈍さが相乗効果を生んで，またもやプロポーズは延期になったのでした。かわいそ。



そして，怒濤のごとく，一刻館恒例の5号室大宴会へ。このゲームでは，その日ごとの終わりに必ず宴会があって，そりゃもう大騒ぎさ！この宴会モードからぬけるのがけっこうめんどうくさい。くわしいぬけかたは，TECHNIQUEのページを参照のこと。



この画面が見れたらオメデトウ。とりあえずキミはその日をクリアできたということだ。くれぐれもセーブするのを忘れないように。

The Second Day　2日目

お願い…一日でいいから，あたしより長生きして

2日目は，キャバレーバニーでのバイトの最終日。ちょっぴり感慨深げに五代が保育園で昼の仕事をしていると，なにやら変質者がでただの，でないだのという騒動が持ちあがる。その変質者というのは，どうやら響子さんのお父上らしい。高熱でうなされるお父上は，バニーでの五代送別会にも乱入してきて，もう大混乱。そこへ，響子さんが駆けつけて……。めぞんファンならだれもが感動したはずの響子さんの名ゼリフが聞けるぞ。



保育園で仕事をしている五代のところに，響子さんから電話が入る。なんでも熱でうなされていた父が失踪したというのだ。そういえばさっき，子供たちや保母さんたちがずんぐりむっくりの変質者がでたって騒いでたけど……。



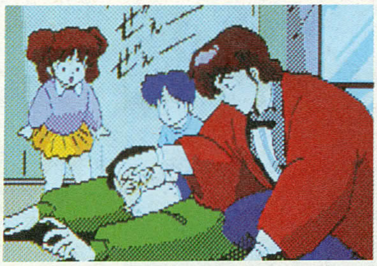
バニーの子供たちと会うのも，今日が最後。五代は，心をこめて作った××を子供たちに手渡す。オヤ，右側の子が手にしているのは，もしかして……？　マイクロキャビンさん，やってくれますねえ！



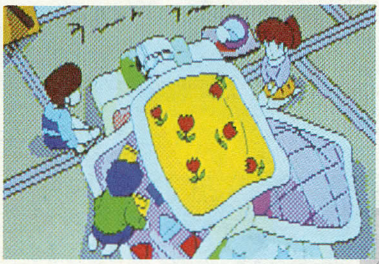
なごやかなムードを打ちやぶるかのように，響子さんの父上が登場！　しっかし，こんな格好をしてたら，そりゃ変質者とまちがえられてもしかたありませんよ，あーた。



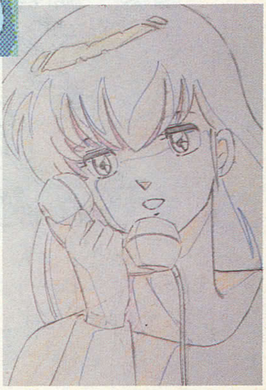
お父上は，五代と響子さんの結婚にモーレツに反対するために，わざわざバニーまでやってきたらしい。「ぼく，響子さんと結……」「言うなーっ!!　みすみす響子を不幸にしてたまるかーっ！」

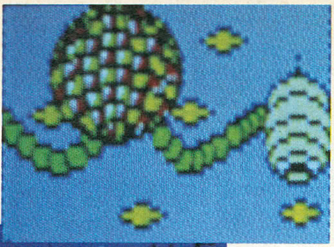


「これまでだっ！　帰る！」そう言って立ちあがったとたん父上はバタンと倒れた。高熱をおして歩き回ったのがたたったんだろう。ひとまず託児室に運んで，と。



子供たちに囲まれてウンウンと父上がうなっているカットが，なんとも笑える。オッと，そんなことを楽しんでる場合じゃなかった，早く響子さんに知らせなくっちゃ。







父上の病気もおかまいなしに，五代の送別会がはじまる。



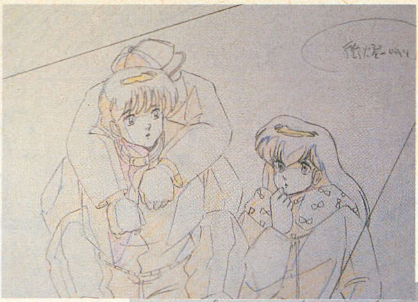
〝ぶちょー〞がいなくなると知って，泣きだしてしまう子供たち——その光景を見て，父上も思わずもらい泣きをしてしまう。



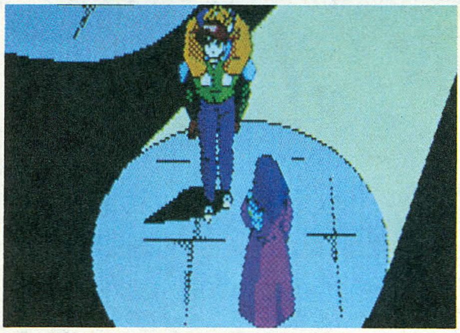
「おれはもう響子の泣き顔を見るのがいやなんだーっ!!」父上がそう叫んだ瞬間，背後に響子さんが。「おとうさん……なにを言ってるのよ……どうして私が泣くの，バカね……」



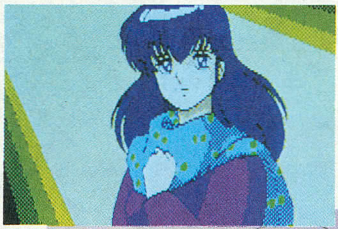
五代は酔いつぶれた父上を背負って家まで送りとどけることにした。その帰路で，五代と響子さんの想いは高まって…「おとうさんにとっては，響子さん，いつまでも小さな女の子なんですよね。……だけどおれにとっては……たった一人の女の人……です……」

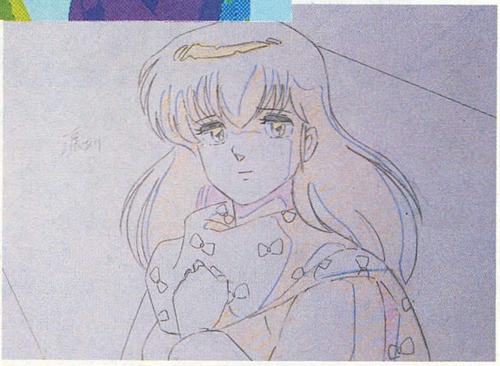




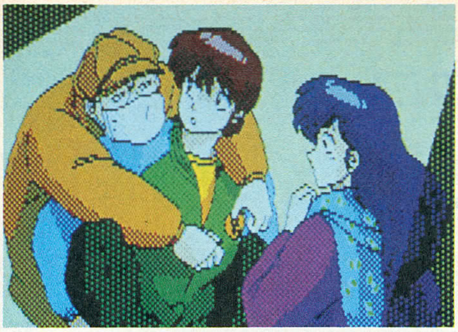


「結婚してください……泣かせるようなことは絶対しません。残りの人生をおれに……ください」——やったね，五代クン！　素晴らしいプロポーズのセリフだ!!





この場面については，もう何も言いません。ただただ響子さんの言葉に感動してください。「ひとつだけ，約束……守って……。お願い……一日でいいから，あたしより長生きして……。もう，一人じゃ，生きていけそうにないから……」



二人の会話を黙って聞いていた父上からもとうとう結婚の承諾が得られてバンバンザイ！　これで結婚への第一の障害はクリアしたぞ。やったあ!!



プロポーズの成功おめでとう！と，突如周囲から忍者のごとく現れた一刻館の住人たち。お祝いしてもらえるのはうれしいけど，また宴会だなんて……。こうして，２日目の夜は更けていくのでした，チャンチャン。

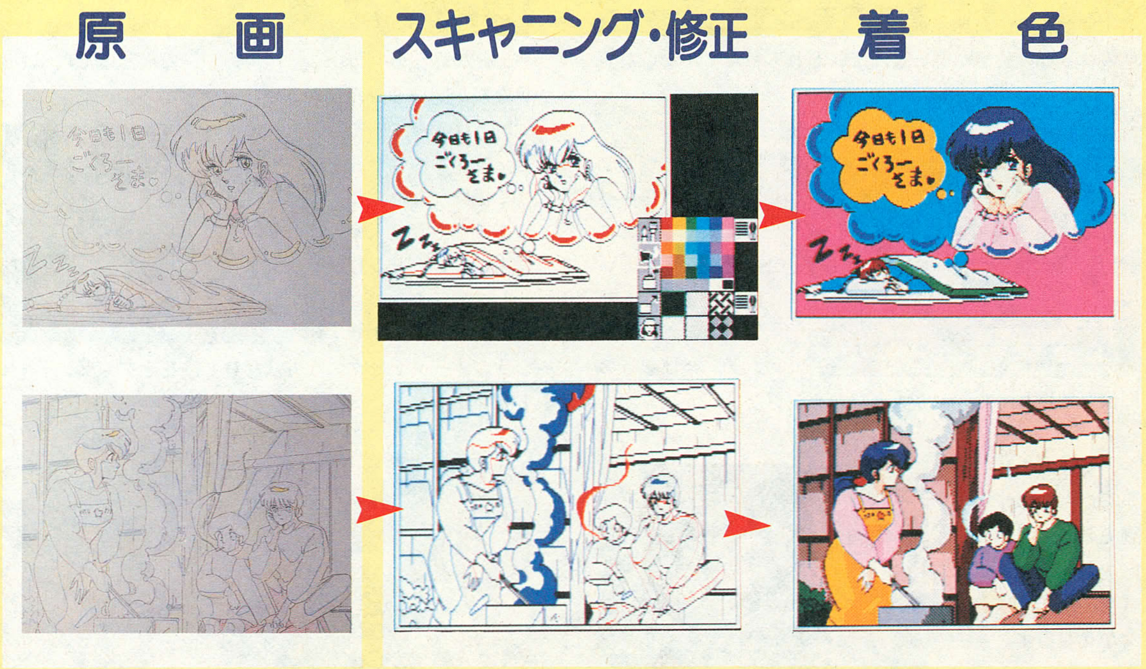
グラフィックはこうして描かれる

『完結編』のグラフィックは，とにかく美しい。それもそのはず，１枚１枚のグラフィックを完成させるのに，かなりの手間ヒマをかけているからなんだ。何段階にも分かれた作業行程があるわけだけど，ここではザッとその流れをご紹介しよう。

まず，ゲーム・デザイナーの加藤さんが書いたシナリオにそって，アニメーター（スタジオシップ）が原画を描く。（１列目）。この際，アニメの制作元であるキティさんからアニメ用原画を借りているそうなんだけど，シリーズが終わってしまっているために，かなりの資料不足だったそうだ。

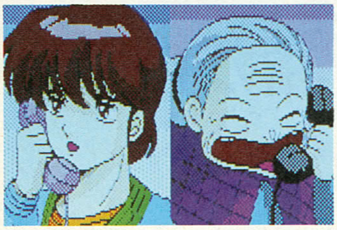
つづいて，その原画をスキャナーを使って実際にコンピュータの画面に取りこむ。ただし，スキャニングしたからって，原画とまるっきり同じ絵が画面にのるかというと，そうでもないらしい。薄い線がとぎれてしまったり，わずかな紙の汚れが写ってしまったりして，かなりの手直しが必要なんだそうだ。その手直ししたのが，２列目のバージョンだ。

そして，マイクロキャビンのスタッフが，原画の色指定に合わせて着色をしていく。これで，画面サイズの調整が終われば完成（３列目）。こうした過程で 200 枚強のグラフィックを描く努力はタイヘンなもの。プロだよね，ホント。

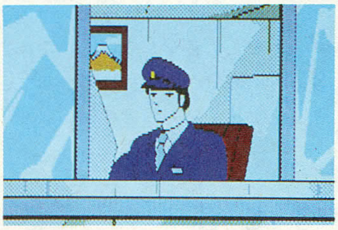


The Third Day　3日目
さよなら こずえちゃん……。

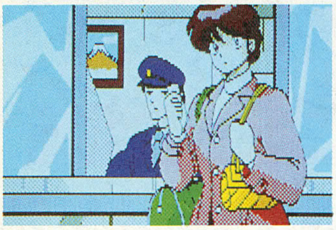
1，2日目をクリアしたキミには，3日目はもはや敵ではないだろう。例によって例のコースをグルリと一周してくれれば，話がどんどん進んでいってくれるんだ。ところで3日目は，とっても楽しい保育園の給料日♥　あれれ，だけどまだ就職してからわずかな日数しかたってないのに，10万からの給料をいただいちゃっていいのかしら？　まあいいや，「もらえる物はもらっておこう」——これがAVGをクリアするときの基本だったものね（な，懐しい…）。



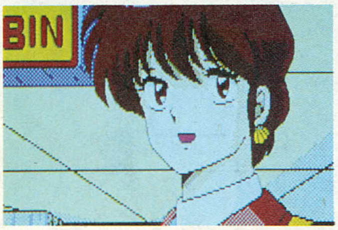
早朝，実家のばあちゃんに響子さんとの婚約を電話にて報告した。すると，すぐに響子さんを連れてこっちへこいとの返事。ま，どうせ一度はやらなくちゃいけないことだけど，あまりにも急だなあ。



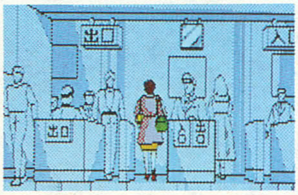
保育園でもらった給料で，さっそく駅に新潟行の切符を買いに行く。この駅員さんの言うことがおもしろい。「全部ゲーム・デザイナーが悪いのに，私の愛想が悪いなんて言われちゃたまんないな」とかね。



切符の手つづきをしていると，偶然バッタリと，こずえに会った。こずえといえば，言うまでもなく五代の元ガールフレンド。今は銀行の同僚と結婚し，すっかり大人びたカンジだ。



彼女は，これからだんなの転勤先の名古屋へ向かうところだ言う。前作ではなかなかのオジャマ虫だったこずえも，今回のゲームではここしか出番がない。最後の会話を楽しんでおこう。

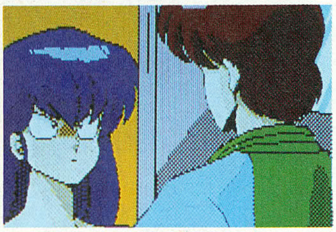




駅の改札に消えていくこずえのうしろ姿が，なんとなくいとおしい。さよなら，こずえちゃん……。

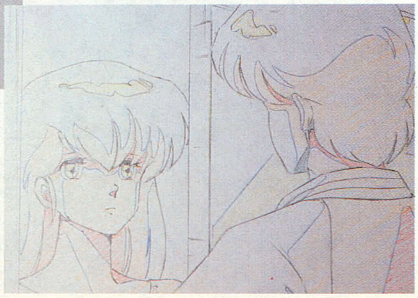


帰りがけにおでん屋にちょこっと顔をだすと，悪友の坂本につかまってしまった。「秋子のバカ……伊津子のバカ……浮子のバカ……絵里のバカ……織江のバカ……」——あ～，なんだって坂本のグチなんか聞いてやんなきゃいけないんだろ。



酔っぱらって帰ると，響子さんはかなりご機嫌ななめ。このままじゃ管理人室に入れない。どうにかして響子さんのご機嫌度をアップさせよう。オーソドックスな方法だけど，花をプレゼントするといいかもね。





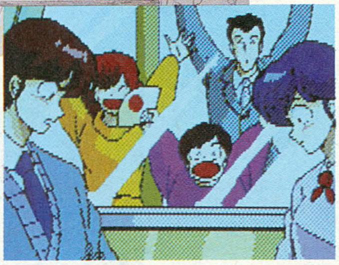
The Fourth Day　4日目
ああ…なんかホッとしてしまったなあ

4日目，五代と響子さんは，新潟にある五代の実家を訪れることになる。響子さんはさかんに，五代の両親が全部承知しているのかどうかを気にしている（歳のこととか，二度目だということとか）けど，そんなのはまさしくよけいな心配。四谷氏いわく，「朱美さんを連れて帰ったら親御さんもさぞ驚かれるでしょーが」。さてさて，あのパワフルばあちゃんのどんなもてなしが待ってるんでしょうか，乞うご期待。

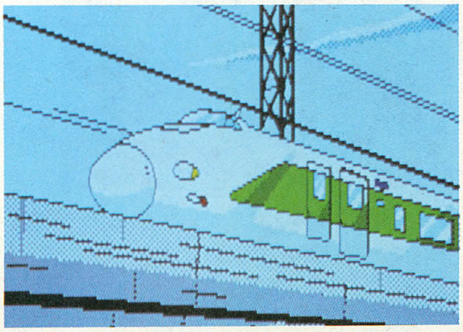


新潟へ旅立つ二人を，一刻館のメンバーが見送りにきてくれた。この場面ではある程度コマンド入力して時間を進めないと，電車に乗ることができないんだ。見送りの言葉をありがたくちょうだいしておこう。



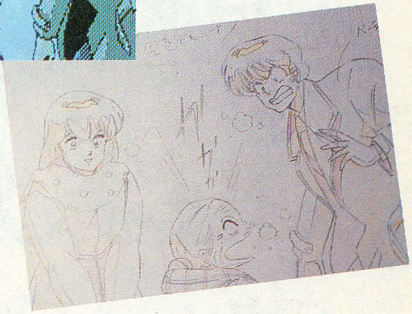


「それでは，五代クンと管理人さんの幸運を祈って……ばんざーい，ばんざーい!!」ア，チャンチャカチャンチャン，スッチャンチャン——も～う，たのむからこんなところで宴会をはじめないでくださいよ～。乗ってるこっちが気マズイじゃないですか!

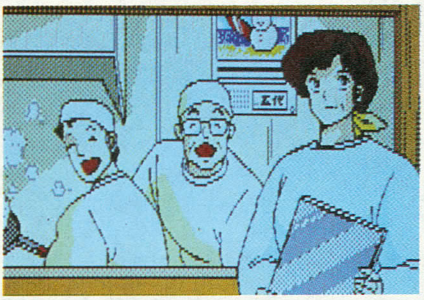


そして，信越新幹線は五代の故郷，新潟へ——。あえて原作とのちがいを指摘するなら，原作では五代と響子さんはならんですわっていた!　ウ～ン，マニアック。

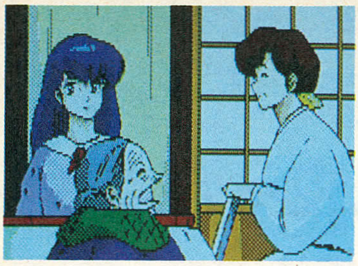




新潟駅に着いたのはいいけど，出迎えにきているはずのばあちゃんが見当たらない。アレレと周囲と見回していると，ふいにうしろから「わっ!!」。「久しぶりらなー，管理人さん……じゃねえな，うちの響子さんら」



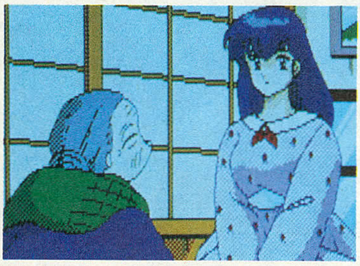
五代の実家は定食屋。響子さんがあいさつにくる今日ぐらいは休みにしているだろうと思ってたら，父さん，母さん，義兄さんがしっかりと仕事をしている。「響子さんはうちの家にくるんだすけ，なにあらたまることあろーばさ」



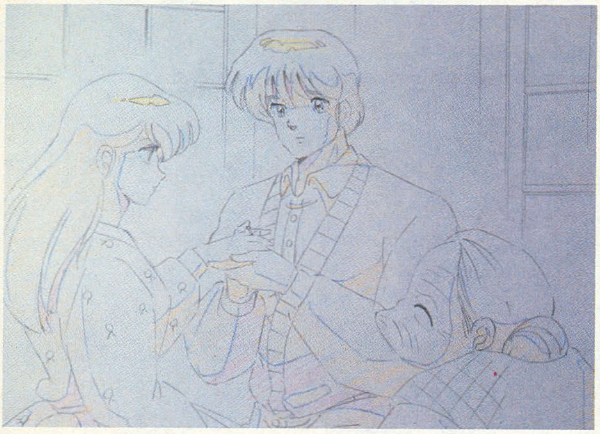
響子さんに居間へあがってもらったものの，店が営業中ということもあって，なかなか落ち着いて話ができない。結局，響子さんがお店を手伝うことに。ま，近所に紹介する手間がはぶけていいかもね。

その間，五代はばあちゃんの部屋で，結婚資金の話をさせられる。五代にほとんど金がないことを知るとばあちゃんはそっと自分の預金通帳を差しだした。「それはおれの葬式代ら。死ぬまでに返せ」「ばあちゃん……立派な葬式だしてやっからな」「……ほかに言いかたはないのか」

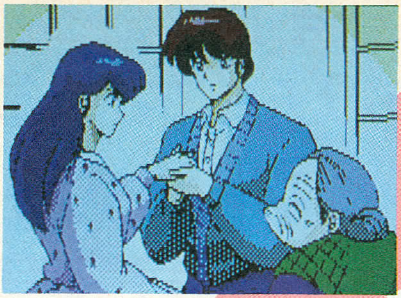


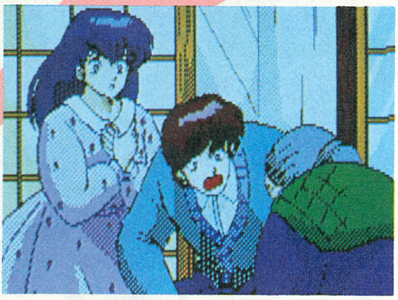


つづいて，ばあちゃんは響子さんを呼び寄せ，若い頃にじいさんからもらった指輪をプレゼントする。「裕作はおれが育てた子ら，抜けてて頼りないやつらけど，おれは精一杯いい子に育てたつもりら……。どうか添いとげてやってくんなせ」



再び五代がばあちゃんの部屋に入り，響子さんの指にばあちゃんの思い出の指輪をはめた。「ああ……なんかホッとしてしまったなあ」――クーッ，泣かせる役を演じてくれるじゃありませんか，おばあちゃん！



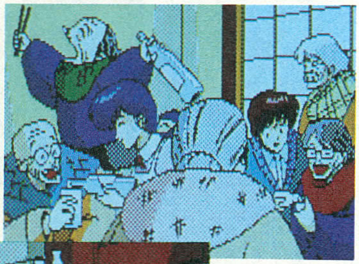


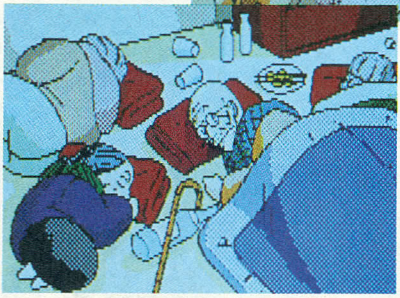
その直後，ばあちゃんはガクッと首を落とし，目を閉じてしまう。ま，まさか，長年の夢がかなって，まっ白い灰のように燃えつきてしまったのか!?



心配したのもつかの間，「カーッカッカッ」という奇声とともに，ばあちゃんが復活する。「ひい孫抱くまで死ねるわけねえろ。葬式代もねえしな」そこへ遊びにきたのが，ばあちゃんの友だち一同――。

そう，みなさんの予想どおり，地獄の老人大宴会へ突入するわけデス。教訓！ たとえ一刻館からぬけだせたからって，宴会からもぬけだせるとは思うな!! 気をつけよう，一刻館のメンツと老人団体。





The Fifth Day　5日目

ひい孫抱くの 楽しみに待ってるろ

このゲームの８日間の中でもっとも早く終わるのが，この５日目。なにしろ，五代家から一刻館へ帰ってきただけで，いきなり宴会になっちゃうんだもの。やることはほとんどありません。ま，たまにはこんなラクな日があってもいいじゃないか，いいじゃないか。いいじゃないか運動。



宴会からあけた翌朝，昨夜の不祥(ふしょう)事(じ)(？)を謝罪(しゃざい)しつつ，五代の両親は響子さんとキチンとしたあいさつをした(そういえば，まだしてなかったもんね)。そして，帰りの新潟駅では，ばあちゃんが見送りに立ってくれる。「響子さん，ひい孫抱くの，楽しみに待ってるろ」



The Sixth Day　6日目

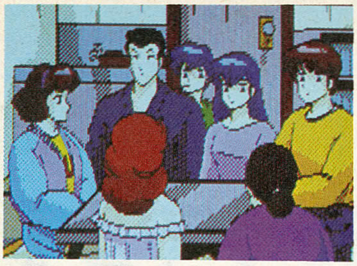
あたし認めませんからね、結婚だなんて…

三鷹とこずえという邪魔者が今回はいなくてホッとしているキミ，だれかを忘れちゃいませんか？　そう，何を勘違いしたのか五代に想いを寄せている，しつこい女子高生（この時点ではすでに女子大生だけど）八神いぶきが，この６日目に登場するのだ。

なお，この日の終わりには，「あなたの五代度チェック」というコーナーがあって，今までキミがしてきた行動に対応して何パターンかのメッセージがでるようになっている。五代に似た行動パターンだと判定されることが喜ぶべきことなのかどうかは少々疑問だけどね。



いつものように一日の行程を終えて一刻館にもどると，八神が五代をたずねてきた。そうそう，この６日目が商店街へ行ける最後の日なので，宴会対策用に大量に酒類を買いこんでおくといいョ。万一のときのために，花を買っておくのも忘れずに。

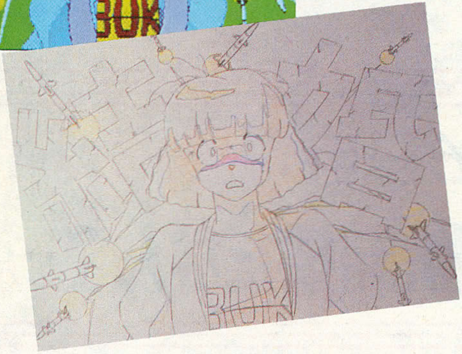


まあまあ，こんなところじゃなんだから……ということで，朱美さんが八神を５号室にあげてしまった。響子さんと八神，さらには一刻館の住人たちが同席している以上，一触即発の空気がただよう。



「今日はなんと言われても帰りませんから」と明るく微笑む八神。マズイよなあ，どうやったらこの子を傷つけずに，五代と響子さんの結婚を知らせることができるんだろう？





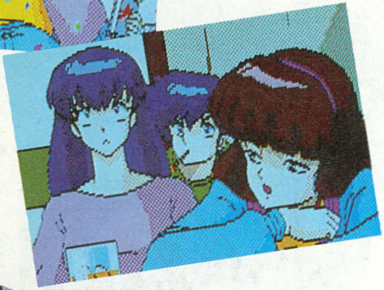
五代のそんな心配をよそに，気の回らないアホな二階堂のひと言で，八神は二人の結婚を悟ってしまった（あるいは，コマンド入力の手順ひとつで，五代が自ら結婚を告白することもある）。「結婚」の２文字が，八神の頭に核爆弾級のダメージを与える。

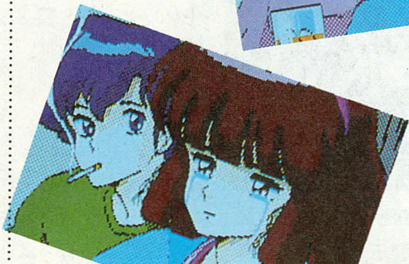


我を忘れて，ヤケ酒を飲みまくる八神。「ずるい，管理人さんは，あたしよりちょっと早く生まれただけなのに……。あたし認めませんからね。結婚だなんて……」――そうなんだ，この子の酒は典型的なカラミ酒だったんだ。

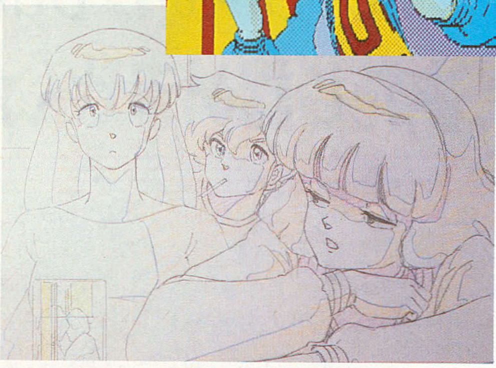
さて，この八神の宴会場面では，フラグがビシバシと立っていて，それに応じて数枚のグラフィックが用意されている。キミには，ここに載っているすべての画面を見ることができるだろうか？　さらには，隠れ場面なんてヤツも……（詳しくはTECHNIQUEのページを見よう）。



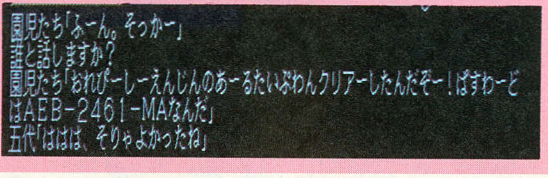






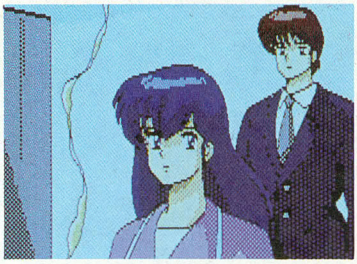


余談だけど，６日目の保育園の子供たちは，こんなことを話してくる。ムゥ，マイクロキャビンの応接室にひとつだけ置いてあった『R－TYPE』の謎が今解けたゾ。

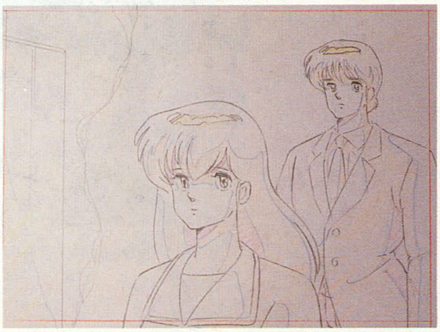


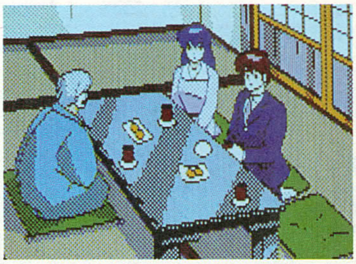
The Seventh Day　7日目
惣一郎さんの写真…初めて見たけどやさしそうな人ですね。

結婚式まであと一週間と迫り，物語はいよいよ佳境に入る。惣一郎さんのお墓参りに行ったり，音無家へごあいさつにうかがったりと，も一大忙し。そんな中で，ふと持ちあがった，亡き夫惣一郎さんの話。五代はもはや平静でいられるものの，響子さんのほうが気にかけているようす。さすがに，ここまでストーリーが大詰めになってくると，もうあのわずらわしい宴会はない。Tension を高めて，響子さんの心の動きを追っていってほしい。



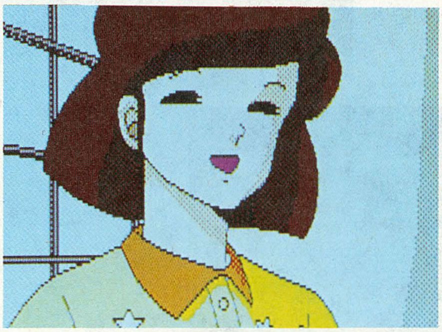
日曜日ということもあって，五代と響子さんは，惣一郎さんのお墓参りにでかける。この場面で何をしたらいいのかわからずに悩んでしまう人もいることだろう。お線香から白い煙が立ちのぼっているのに注目！



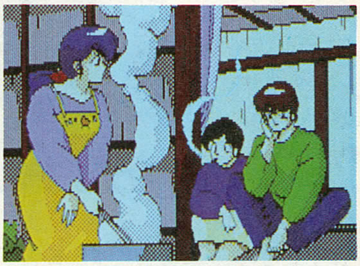


ところ変わってここは音無家。響子さんの再婚を，音無のおじいさんは心から喜んでくれる。「できたらもうしばらく一刻館の管理人を，つづけさせていただければと思って……」と響子。結婚したあとも，二人は一刻館に住むことにしたのだ。

昔はヤンチャ娘だった郁子ちゃんも，今じゃ立派な女子大生。このぐらいの年の子に「おばさん」と呼ばれるのは，響子さんもなかなかショックなんじゃないかな。五代のことは，いまだに「おにいちゃん」と呼んでるようだけど。

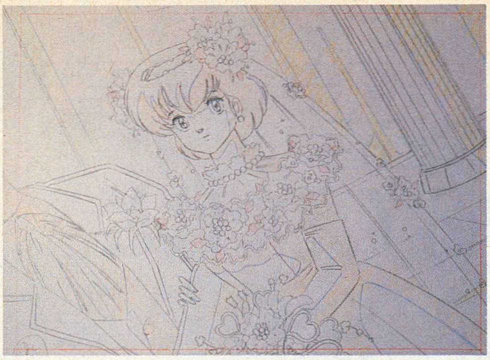


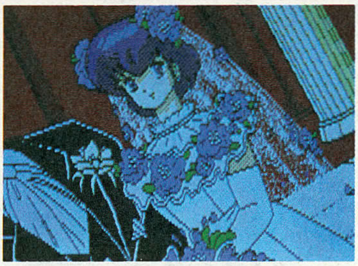
二人の〝新居〟である管理人室を，とりあえずは大掃除しなくっちゃ。響子さんは燃えるゴミを元気良く燃やしている。一刻館には，燃えるゴミと燃えないゴミの回収日がないのかなあ。





と，そこへ朱美さんが，未整理の荷物の中から響子さんの前の結婚式の写真を引っぱりだしてきた。まったく，朱美さんは気がきかないんだから……。響子さんがいかにも気マズそう。

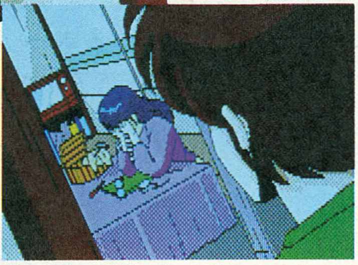




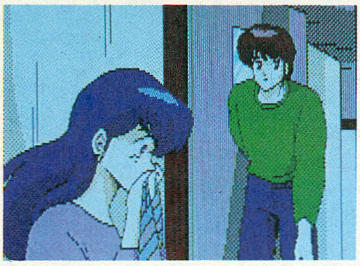
これが惣一郎さんと結婚したときの響子さんの写真。さすがにまだういういしい。にしても，原作でもとうとう惣一郎さんの顔はでずじまいだったなあ。『みゆき』のお父さんと同じだネ。



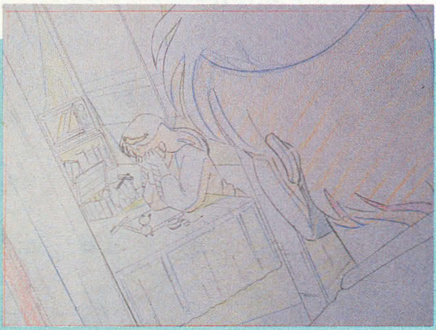
「へえ。惣一郎さんの写真……初めて見たけど，やさしそうな人ですね」そう語りかける五代に，響子さんはただ「ごめんなさい」とあやまるだけ。そのあとの五代の「あやまることないのに…」というセリフ，これって以前は響子さんのセリフだったのにね（原作の温泉旅行のとき）。

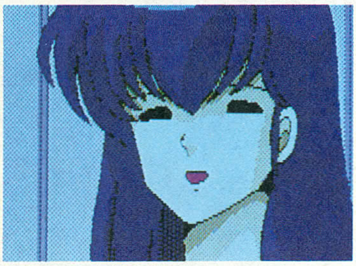


その日の晩，五代が管理人室を訪れると，響子さんは惣一郎さんの遺品を前にしてひとりむせび泣いていた。「ごめんなさい惣一郎さん。ごめんなさい」



涙をふきながら響子さんは言う。「明日にでも音無のお義父さまにお返ししてきます」——惣一郎さんの遺品を持ちながら五代と暮らすことはできないと，響子さんが自ら結論づけたシーンだ。





「ケジメつけなくちゃ，ねっ」と，無理矢理笑顔を作る響子さん。全8日の中でこの日と最後の8日目だけ例外で，ラストのめんどうな宴会がないんだ。よって，7日目はこの画面でセーブをすることになる。

The Eighth Day　8日目

あたし…あなたに会えて本当によかった

五代クン，響子さん，素晴らしい愛をはぐくむことができて，本当におめでとう。

そして，この8日目までたどり着けたプレイヤーのみなさんも，これまたおめでとう。物語はついにフィナーレの幕をおろすことになる。

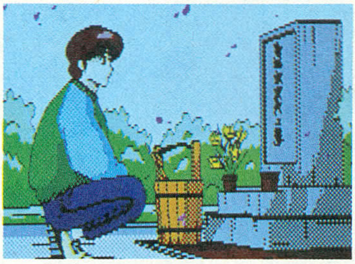
響子さんの心の中に引っかかっていた惣一郎さんへの想いがふっ切れたとき——そのときはじめて，五代と響子さんの新しい人生がスタートするのだ。

一刻館で生まれ，一刻館で育ち，そして一刻館に根ざしていくであろう二人の愛に乾杯!!





惣一郎さんのことで多少気まずい思いをした翌朝，管理人室からでようとした五代は，背中に響子の熱いぬくもりを感じた。「もうあなただけなの………」

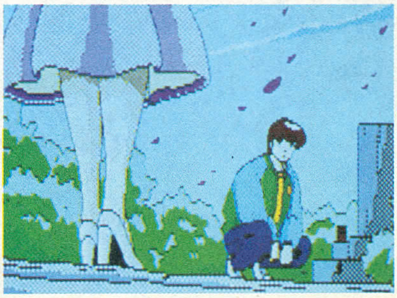


自分の心を整理しようと，五代は保育園の昼休みの時間を利用して，ひとり惣一郎の墓を訪ねる。お墓にきたら，とりあえずあいさつがわりにお焼香するべし。



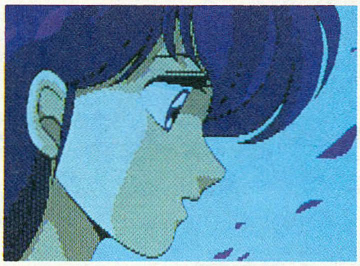
墓の中の惣一郎さんに語りかけるように，ひとことひとことをかみしめながらゆっくりとつぶやく五代。「初めて会った日から響子さんの中に，あなたがいて……そんな響子さんをおれは好きになった。だから……あなたもひっくるめて，響子さんをもらいます」

散っていく桜の花びらに導かれるかのように，その場に響子さんが現れた。じつは彼女，墓石のうしろでしっかりと五代の語りを聞いていて感激の涙を流していたところなんだ。



五代の言葉を聞いて，ようやく響子もふっ切れたのだろう。「惣一郎さん，あなたの遺品……これからお義父さまにお返ししてきます」「あの……響子さん，遺品ね……無理に返さなくても……」「いいの。これでいいの」

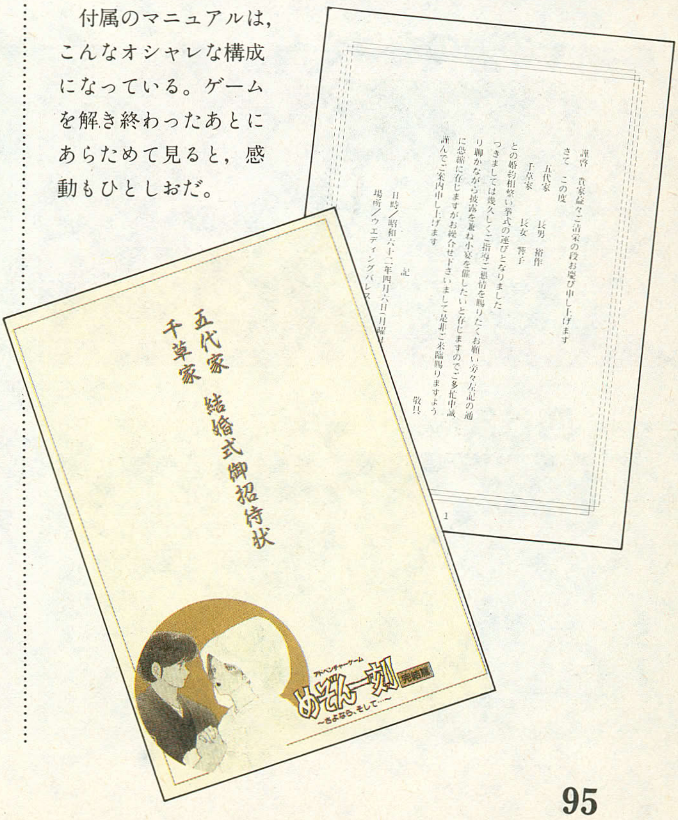




響子に今，ひさしぶりの——そう，惣一郎と死に別れてからはじめて見せる本当の笑顔が……。「あたし……あなたに会えて本当に良かった。……さようなら惣一郎さん……」このあと，感動のエンディングがキミを待っているっ!!



付属のマニュアルは，こんなオシャレな構成になっている。ゲームを解き終わったあとにあらためて見ると，感動もひとしおだ。



TECHNIQUE
これを知ってりゃ自慢できる『めぞん完結編』スペシャル・テクニック集

さあ，ここからはかずかずのスペシャル・テクニックを，息をつく暇もなくバンバン紹介しちゃうぞ！　基本テクニックから，細かな内部設定まで，知っていれば勇気100倍，楽しさ100倍。

左拳をねじりこむようにして，読むべし，読むべし，読むべし!!

管理人室に確実に入る方法

もっとも基本中の基本がコレ。なにしろ管理人室に入れなきゃ，このゲームはちっとも進行しない。何よりもまずコレをマスターするのが先決だ。

五代が管理人室に入れないという状況は，つぎの２パターンが考えられる。

①管理人室のドアをノックして響子さんがでてきたその場に，一刻館の住人のだれかが居合わせている。

②響子さんが不機嫌で，どうしても五代を入れてくれない。

――このうちの②のほうだったら，解決は至極カンタンだ。花でもプレゼントして，響子さんのご機嫌をとるだけでいい。問題なのは，①の場合。イマイチ照れ屋の響子さんは，人前だと恥ずかしがって五代を部屋にさそってくれないのだ。そんなときは，前作と同様，何かをプレゼントして，住人たちをその場から追っぱらっちゃえばＯＫ。何をプレゼントすればいいのかは，つぎのとおり。



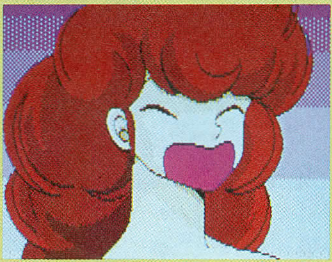
一の瀬のおばさんが横にいると，響子さんはこんなふうに口ごもるばかり。響子さん，人目を気にしてちゃいけませんョ！

一の瀬のおばさん



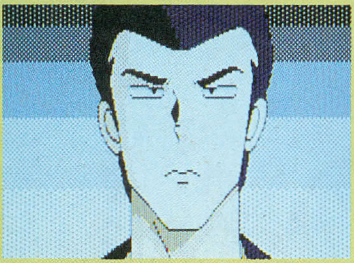
言うまでもなく，この人には酒！カップ酒からウイスキーまで何でも効果あり。カップ酒がイチバン安くてお得。

朱美さん



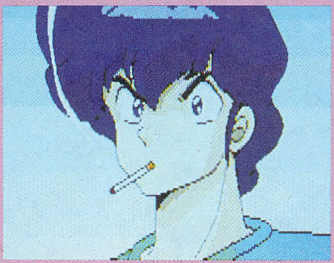
前作ではダイエット中でカロリーの高い物はもらってくれなかったけど，今回はほとんど何でもＯＫ。2,000円のおこづかいが効果大。

四谷氏



基本的に好き嫌いなくオールマイティにもらってくれる人。1,000円のおこづかいをあげるのが一番手っとり早い。

二階堂



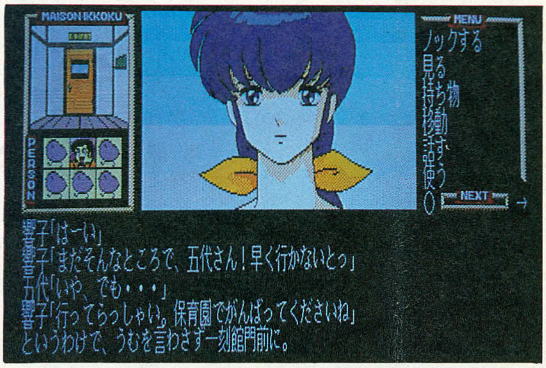
コイツに関しては，プレゼントよりも効率のいいものがある。ズバリそれは，禁煙パイポー。使うだけで逃げだしてくれるぞ。

というように“猫にまたたび”的な対応があるわけなんだけど，もしもそのアイテムを持っていなかったらどうするか？——答えはひとつ，金，金，金ェ。今回，お金が万能アイテムで，とりあえず「使う　財布」と入力すれば，だれでもその場から消えてくれるんだ（たとえ残金がなくても通用する）。前作で，住人たちのご機嫌度を上げるのが非常に大変だったのとくらべると，今回は何かしらの逃げ道が用意されているのがウレシイ。

すぐに一刻館の前にでる方法

五代の毎朝の行動パターンは，だいたい決まっている。管理人室に入って，響子さんと話して，お弁当をもらって，保育園へ行って……。この際にキミは，管理人室から保育園までの道のりを何度かの「移動」コマンドによって進んでいくわけだけど，毎朝繰り返すとなると，けっこうコレがかったるい。ところがじつは，管理人室前から一刻館門前までワープできる必殺技があった!!

お弁当をもらって管理人室からでたら，再度管理人室のドアを「ノックする」してみよう。すると，管理人さんに「五代さん！　早く行かないとっ」としかられて，あっという間に一刻館前まで飛ばされてしまうんだ。このワザを使うと，わずかながらもプレイ時間を短縮できるゾ！



一刻館内でもたもたしていると，響子さんに怒られて一刻館門前に追いだされてしまう。ここでは，これをうまく利用するのだ。

オール・アバウト・宴会

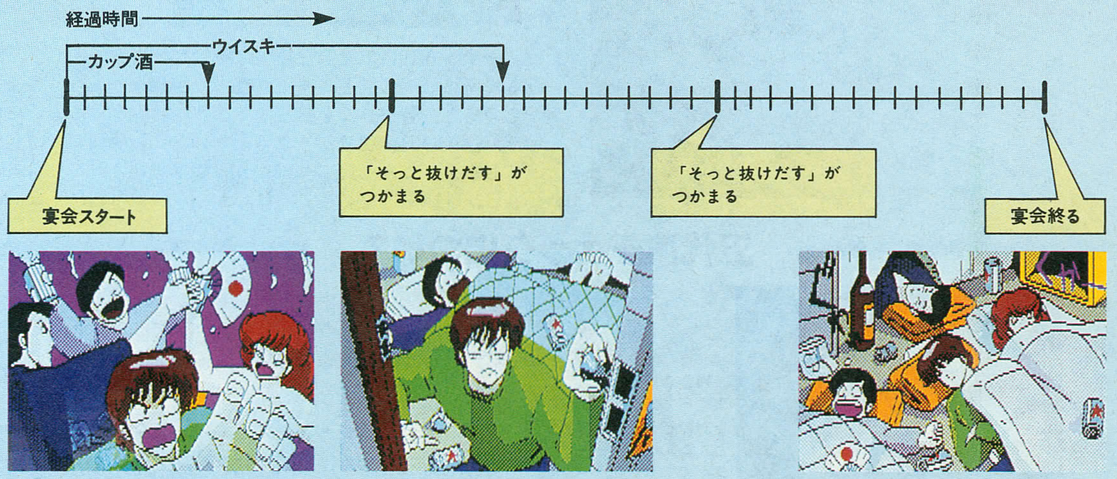
このゲームの中で，だれもがひっかかる最大の悩みどころが一刻館名物の宴会（一回だけ五代家で開かれることもあるけれど）。いつまでたっても抜けられなかったり，せっかく抜けだせたと思ったら朱美さんに見つかって再度地獄の宴会に突入したり……と，ハマル，ハマル。この宴会というものが，どのようなシステムでプログラミングされているのかをここでキチンと（でもないか）ご紹介しちゃおう。

まずは下の図を見てほしい。じつは，宴会が終了するという判定は，単に経過時間（≒コマンドの入力回数）だけを見て行なわれているのだ。だから極端な話，ESCをズーッと連打していれば，ものすごく時間はかかるけど必ず宴会から抜けだすことはできる（ESCを押すこともコマンド入力として計算されるワケね）。

ただ，必ずしもすべてのコマンド入力が同じ経過時間をもたらすとは限らない。たとえば，自分でカップ酒を「飲む」と，それだけでESCキー数回分に相当するし，さらに高価なウイスキーを「飲む」と，ESCキー数十回にもあたる時間が経過してくれるのだ（高価な酒ほど経過時間が大きい）。

宴会システム図

注）メモリその他はあくまでもラフで，実際のゲーム中のものとは異なる。また，各日によって宴会の長さその他も違う。



さて，ここでもうひとつ，宴会中にときどき起こる「そっと抜けだそうとしたが朱美さんにつかまって再度宴会に突入する」という状況について考えてみよう。図のとおり，その状況は宴会プログラムの中に，ある時点で必ず起こることとして組み込まれている。

したがって，［ＥＳＣ］キーの連打によって時間を細かく進めていけば，必ずその状況に出会うことになるわけだ。ところが，ウイスキーなどを飲んで一気に時間を経過させると，その状況が起こる時点を飛びこしてしまうことが往々にしてあり得る。同じ宴会でも，その状況が見れるときと見れないときがあるのは，こういうわけだったんだね。

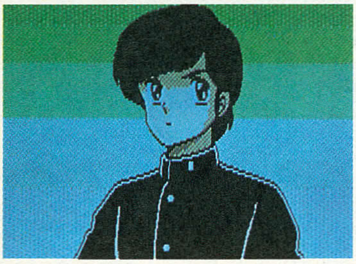
——というわけで，宴会から早くぬけだしたいんだったら，高価な酒をガブガブと自分で飲めばいい。ただし，あんまり自分ばかりで飲んでいると，欲求不満になった住人たちが翌朝五代の部屋に残っちゃうってこともあるけど（ま，好物を与えて追い払えばすむんだから，そんなに気にすることもないか）。

それから，６日目の宴会だけは要注意。ウイスキーとかであまりにもバンバン時間を進めちゃうと，途中で抜けだした八神と管理人さんを追いかけて……というイベントを見れなくなっちゃうこともあるからね。

隠れキャラに会う方法

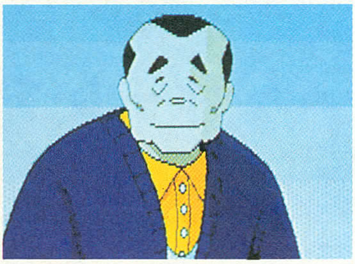
前作の隠れキャラは一の瀬のおじさんオンリーだったけど，今回はそれに加えて賢太郎まで隠れキャラに！　一の瀬のおばさんのキャラクターが強烈な分，一の瀬家の他の人たちはどんどん影が薄くなっていくなあ。それでは，以下がその隠れキャラのだしかただ。

一の瀬賢太郎



一の瀬のおばさんが１号室にいないときに１号室に入る。たとえば，一の瀬のおばさんが廊下をウロウロしているときに，２号室前→２号室→一刻館裏→１号室と移動すればＯＫ。

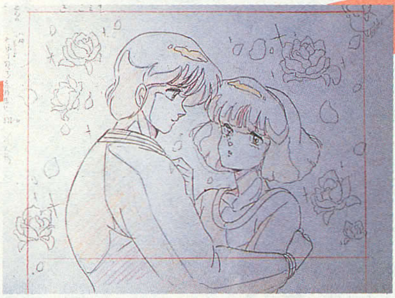
一の瀬のおじさん

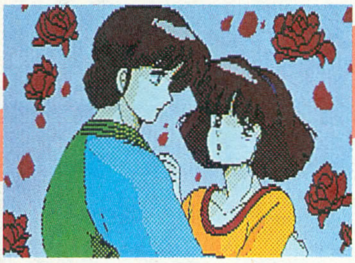


永遠の隠れキャラであるこの人に会えるのは，６日目の宴会の最中。例によって響子さんと八神のあとを追って宴会を抜けだしたあと，１号室に行ってみると……。

トップ・シークレット！　これが隠れ画面だ!!

かねてから実在するかどうかでユーザーの間にさまざまな物議をかもしだしていた隠れ画面の存在が，ついに確認された。それがこの「八神との不倫シーン」だ！　この画面を見るための条件は，なかなか複雑だったりする。





「五代先生……♡」「いぶき……」コレはあくまでも想像上の不倫シーン。八神との結婚エンディングなんてのはありませんので念のため。

まず，６日目の宴会を途中で抜けだすこと。そして，ある場所にいる八神とこっそり会って手紙をもらう。さらにそのあと，響子さんを無視するような行動をとると……ホラ，最後の五代度チェックのときに，この画面がでてきたでしょ？　こんな風に八神がけっこう重視されているあたりは，映画版『完結編』っぽいね。

五代度チェックについて



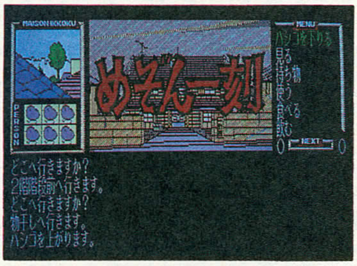
残金０，ツケをしまくって五代度チェックのときを迎えると，こんなメッセージがでてくる。う～ん，貧乏。

６日目のラストにある，金曜チェックならぬ五代度チェック。コレはゲームの進行には関係ないけど，いろんなメッセージがでてきてなかなかオモシロイ。全部でどれくらいのメッセージ・パターンがあるのか完全には把握できなかったものの，ある程度はフラグを理解できたので，ここにご報告しよう。

①ノーマルな状態のときのパターン
②貧乏をしているとき（持ち金０円＋ツケ）のパターン
③八神から手紙をもらっているときのパターン
④八神から手紙をもらっていて，なおかつ八神寄りな行動をとったときのパターン（隠れグラフィックがでる）
⑤預金通帳を持っていないときのパターン

屋根の上にのぼる方法

これまたストーリーに直接は関係ないんだけど，『完結編』では前作と同様に，一刻館の屋根の上にのぼることができる。はしごというアイテムを持っているときに物干しへ行くと，コマンド覧に「はしごを上がる」「はしごを下りる」というコマンドが自動的に現れるのだ。問題はそのはしごの手に入れかた。四谷さんの機嫌のいいときに××××××をプレゼントすると……。ただし，屋根の上にのぼったからって何もいいことはないのであしからず。



前作では，ここにブラジャーが落ちていた。だけど今回はなにもなし。ま，のぼれるだけで満足しといてくんなせえ。

トイレの効用

「見る」と入力すると，「用をたすとある効用のあるトイレです」とでる一刻館のトイレ。その効用とは何なのか，知らないでゲームをプレイし終えた人も多いと思う。何を隠そう，トイレで「用をたす」と，五代の酔いをさますことができるんだ。3日目のように坂本につきあわされてお酒を飲んじゃったときは，一度トイレで酔いをさましてから管理人室に行けば，管理人さんのご機嫌をそこなわずにすむぞ。う〜ん，これはなかなか知られざるテクニックだ。

なかなか見れない画面　その2

まあ隠れ画面とまではいかないけど，けっこう気づきにくい画面をひとつご紹介しよう。それは，電話に一の瀬のおばさんがでるシーン。このグラフィックは，２日目のキャバレーバニーにいるときに，あるタイミングで一刻館へ電話したときのみ見れるものなんだ。コラコラ，一の瀬のおばさんなんて見たくないなんて言っちゃダメだって！



一の瀬のおばさんが，管理人さんが一刻館からでていったと教えてくれるシーン。見なくてもゲームは終わる。

人からもらえるアイテムもたくさんある!!

このゲームは前作にくらべると，難易度が著しく下げてある。また，お金や持ち物がなくなってハマってしまわないように，そこらじゅうの人からさまざまなアイテムをもらえるように設定されているんだ。わかっているかぎり，それをザッとご紹介すると……。

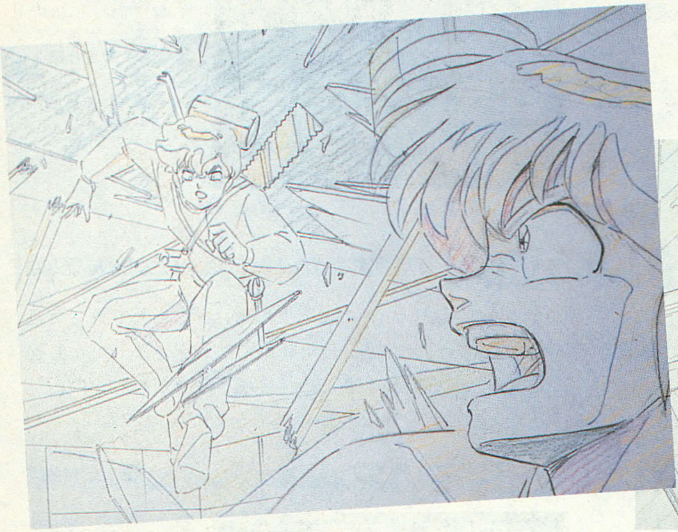
- ★１日目，三鷹にカップ酒を見せると，ウイスキーがもらえる。
- ★同じく明日菜におべんとうを見せると，かんづめ３個がもらえる。
- ★バニーで先輩におべんとうを見せると，ウイスキーがもらえる。
- ★２日目，バニーのホステスさんに人形を見せると，せんべつとして10,000円もらえる。
- ★酒屋のおじさん，チャチャ丸のマスター，五代のおとうさん，音無のおじいさんは，話しているだけで酒類をくれる。
- ★宴会中，朱美さんと話すとカップ酒がもらえる。
- ★宴会中，押し入れに入ってカップ酒を２個使うと，ビールを３本もらえる。
- ★二階堂の前で「使う　ライター」すると，たばこがもらえる。
- ★所持金が1,000円以下のとき響子さんに財布を見せると，10,000円かしてくれる。
- ★一の瀬のおばさんの機嫌がいいとき（1,000円を２回渡したりすれば良い），カップ酒をあげると，日本酒がもらえる。
- ★四谷さんの機嫌がいいときに××××××をあげると，はしごがもらえる。
- ★茶々丸でスパゲティーを食べたあとにマスターと話すと，ウイスキーがもらえる。

（協力：静岡県富士市・岩切　智16才）



明日菜におべんとうを見せると，亡き惣一郎さんにと缶詰を３個くれる。だけど，その缶詰を食べるのがあの住人たちだと思うと，なんとなく不愉快な気が……。

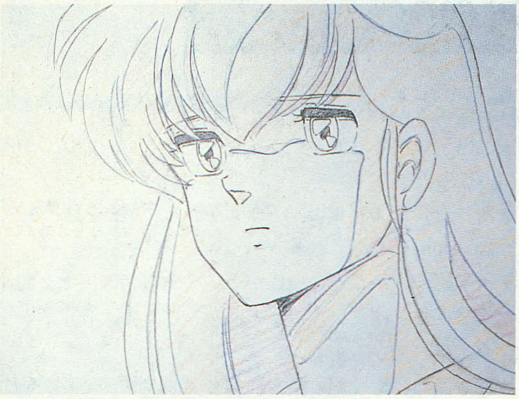
BOTSU
ボツ原画も一挙公開



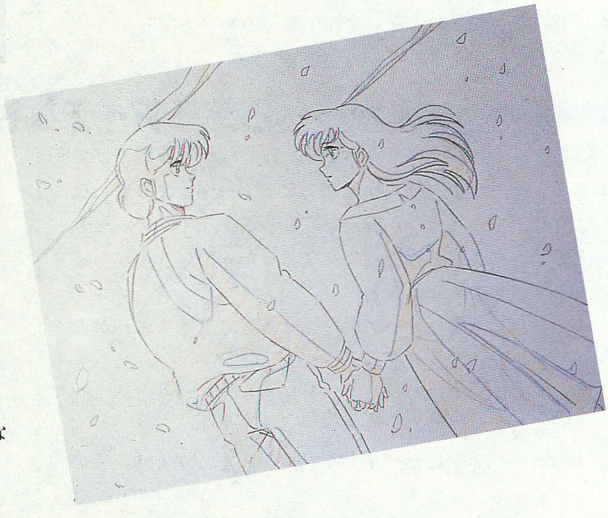
天上をつきやぶって飛び降りてくる二階堂。いったいコレはナンジャラホイ？



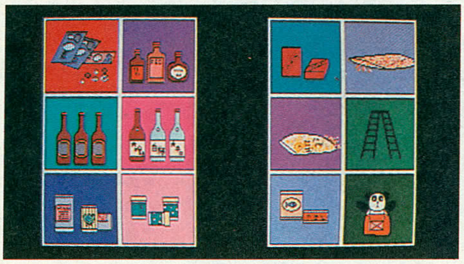
ヤヤ，2号室のドアを四谷さんが板で打ちつけているぞ。ハハ～ン，二階堂vs四谷の戦争開始ってシーンが入るわけだったんだね。



憂(うれ)いを秘めた表情の響子さん。コレってなんでボツになっちゃったんだろう？　やっぱりメモリの関係なのかな。



感動的な15巻第9話のラストシーンも，残念ながらゲームには入らずじまい。思い出の名セリフが再び胸によみがえってくる。「あたし……あなたに会えて本当に良かった」



当初の予定では，持ち物のグラフィックが左上のウインドウに表示される予定だった。酒類が多いのが笑える。

FROM GAME DESIGNER
ゲームデザイナーからのメッセージ

この『めぞん一刻・完結編』は，前作『想い出のフォトグラフ』をプレイしてくださったみなさんからの熱きお手紙のかずかずと，同名映画が公開されるという時事的な問題がきっかけで企画スタートしました。

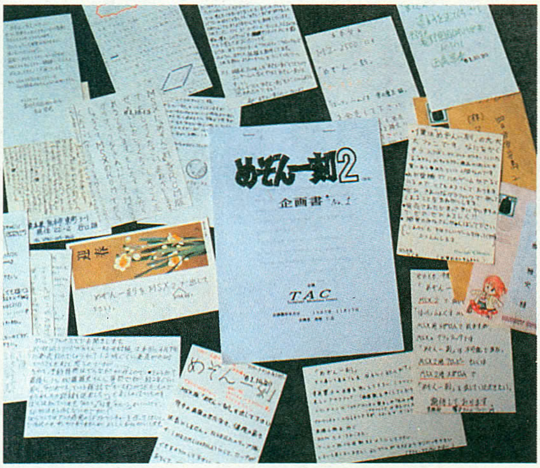
当初，いくつかのオリジナル案もあったんです。たとえば，原作の完結したその後をゲームにしてしまおうとか，八神だけの話にしてしまおうとか。しかし，やはり『完結編』と名乗る以上，原作のイメージを大切にしなければいけないということで，コミックスや映画で見事に表現されているラストの盛りあがりをいかにゲームの中で再現させるかということに細心の注意を払いました。

そのために，セリフを一字一句原作と同じにしたり，オープニングとエンディングをイメージのみで流すようにしたり，と工夫をしたつもりです。

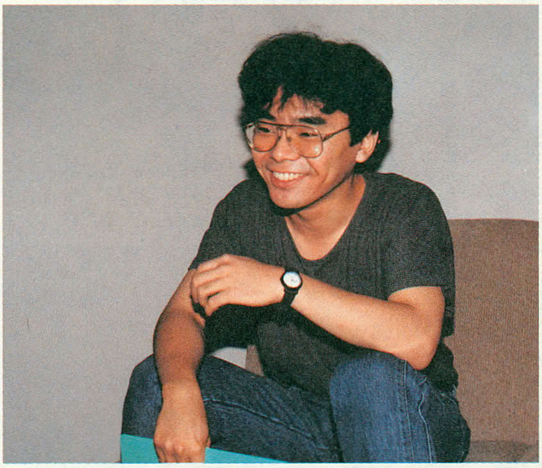
ゲームをプレイする人には，単にAVGを解くといったプレイのしかたではなくて，めぞんの世界を存分に楽しんでいただきたいですね。会話とか設定とか，すべてそのように作ってありますから。

なお，1988年内に発売予定のX68000版では，グラフィック，シナリオともに大幅にバージョン・アップして，実際の声優さんの声をサンプリングしたりするなどの企画も考えています。X68000ユーザーのかたは，またひと味ちがった『めぞん』の世界を味わってください。

マイクロキャビン　**加藤雅史**

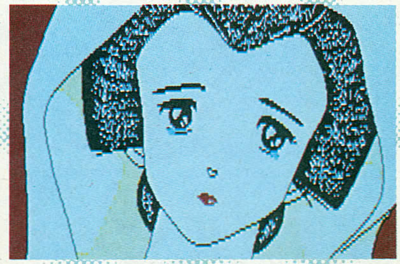


前作をプレイした人たちから，それこそ山のような「2を作って！」という要望の手紙が集まった。中には，「めぞん一刻2企画書」なるものを書いて送ってきた人もいたそうな。



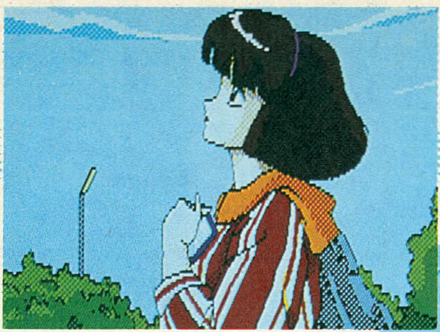
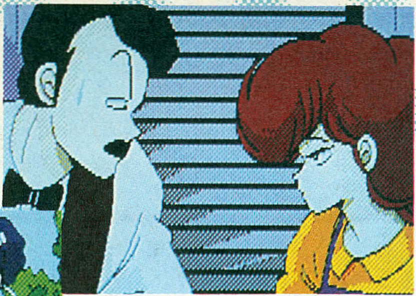
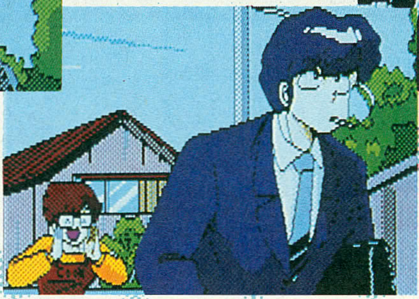
めぞんの世界について語ってくれた加藤さん。『英雄伝説サーガ』がマイクロキャビンに入って最初の作品というから，社内ではもう古株だとか。『完結編』のX68K版，期待してます!!

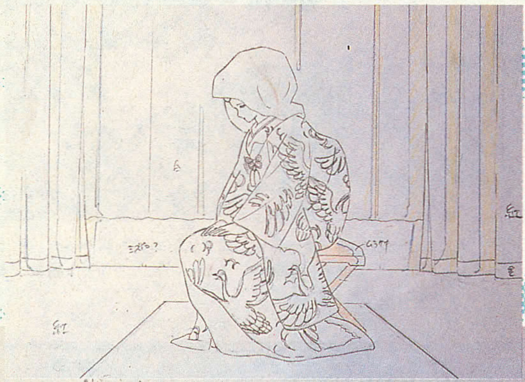
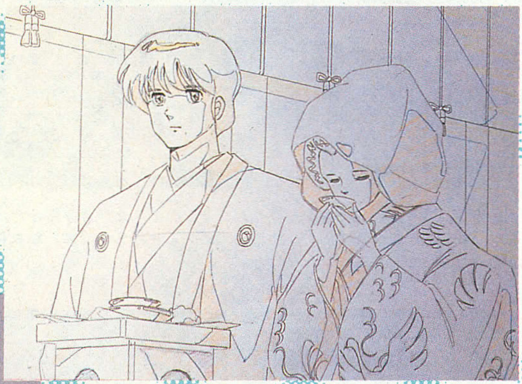
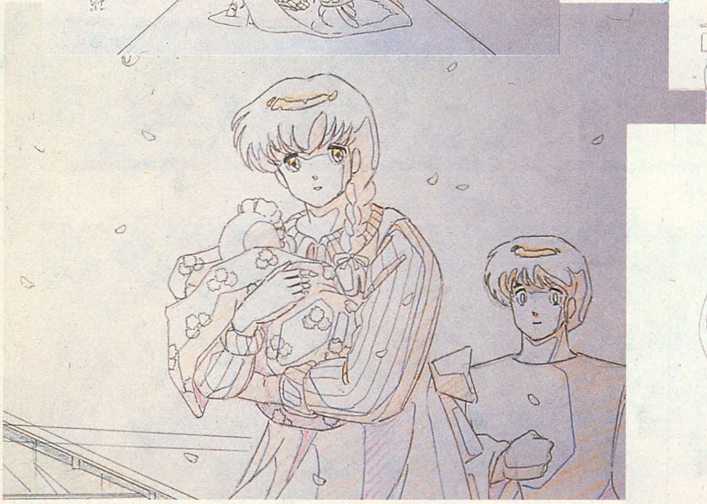
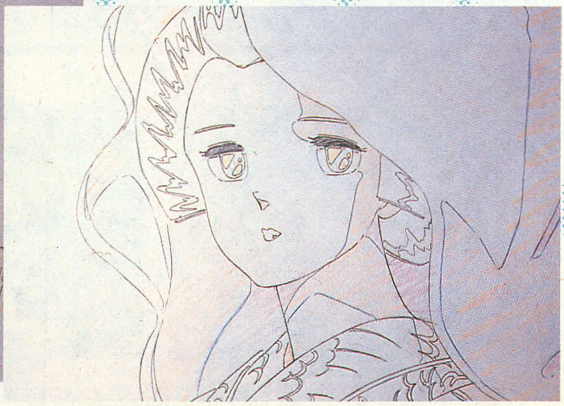
ENDING
エンディング～今，みんながそれぞれの人生を…









ARPGの先駆的シリーズ！
ここに堂々の完結!!

ハイドライド3

THE SPACE MEMORIES



パソコンユーザーなら知らない者はいないと言われるハイドライド・シリーズの完結編が'87年末に登場した。前2作のスケールを遥かに超えた圧倒的なデータ量，美しいグラフィック，澄んだBGMが全国のプレイヤーたちのハートをしっかりと射とめることに成功。物語は，フェアリーランドの創造主と創造物たちとの戦いを描いていく。重量・時間・食料などの新要素を盛り込んだあたりに，前作との差別化をはかろうとする意図がありありとうかがえる。10分以上に渡るエンディングを見ながら，ARPGのひとつの時代が終わったと実感したのはボクだけではあるまい。

●対応機種
PC－9801 VM/VX（5″2HD）
PC－9801 UV/UX（3.5″2HD）
PC－8801SR
X1シリーズ（5″2D×2）
MSX（RAM16K以上・4メガROM）
MSX2（VRAM128K以上・4メガROM）

●価格
7,800円

●発売日
87年11月21日

●発売元
T&E SOFT
〒465 愛知県名古屋市東区豊ヶ丘1810
☎052-773-7770

※本記事はT&E　SOFT社より提供していただいた資料・マニュアル等を許可を得て使用・転載しています。なお，モンスター，アイテムのイラストは，T＆E発行の『ハイドライド3ヒントブック』より転載したものです。

DOCUMENT

Making of

ハイドライド3は

本書に『ハイドライド3』を掲載するにあたり，T＆E SOFTの内藤さんから特別寄稿していただいたのがコレ，『メイキング・オブ・ハイドライド3』だ。ソフト完成直後に書いていただいただけあって（その原稿を約半年も眠らせていたとは……内藤さん，みなさん，ごめんなさい）非常にリアリティあふれるものになっている。なかなかふつうの人では体験できない，ヒット作が生まれるまでの苦悩・努力などがじつに興味深い。本記事の制作にあたり全面的なご協力をいただいたT＆E SOFTのみなさん，内藤さん，本当にどうもありがとうございました!!

（注：この物語はノンフィクションであり，登場する人名，地名，団体名などはすべて実在するものです。ただし，写真に関しては，多少のフィクション的要素が入っているかもしれません。）

序章　すべての始まり

2月の後半，春の日差しはまだ遠い。ディーヴァの開発が終了した直後とあって，開発員たちの表情には一辺のかげりも感じられなかった。が，その中で一人焦りまくる人物がいた。ナイトーである。彼にはこの時すでに社長命令が降りていたのだった。

「ナイトーくん，どうかね調子は？」

「はっ，おかげさまで元気を取り戻しました」

「うん，それは良かった。ところで今年の年末の（商品のこと）なんだが，何か考えてる？」

「えっ，いやその，あの，まだ……」

「じゃあ今月末までに簡単でいいから企画考えといてくれんかね」

「こ…，今月ですか？」

「じゃ，頼むな」

アスラの呪いはここにも飛火したのであった。

案がでた！お手紙あんがと!?

ナイトーは真剣に悩んでいた。案が…，ゲーム案が何もなかったのである。考えがまとまらない時は，片っ端からゲームソフトで遊んでいた。そんな状態がしばらく続いたある日のこと。

「ナイトーく～ん，手紙ィ!!」

ユーザーから送られてくる膨大な数の手紙や葉書きは，毎週交代で各開発員がすべて目を通すことにしている。そして，名指しの手紙があると，その指名された開発員に直接手渡されるのである。

その手紙の内容たるや幼稚なものではあったのだが，端的に，しかも直接的に次の様に書いてあったのである。

「ハイドライド3を出せ」……と。

ナイトーはこの手紙を読んで，いきなり燃え上がった。

「そ～か，俺にはハイドライド・シリーズがあったんだ。

▼85年末は『ハイドライドII』，86年末は『ディーバ』，さて87年末は何でいこうかと頭を悩ますナイトー。そのとき，ユーザーからの手紙が光明をもたらした！



T＆E大全(1)

内藤 時浩	
ニックネーム	N13
担当	メイン・プログラマー
生年月日	昭和38年2月2日
出身地	愛知県名古屋市
出身校	愛知工業高等学校
得意技	DINA-MAX(DINA・BEEを2時間以上まわすこと)
弱点	肝臓
強点	心臓
失敗談	ジャンボ機内で鼻血を出し、スチュワーデスのお姉さんにお世話になった。
趣味	広く浅く
好きなゲーム	ドラゴンバスター
尊敬する人	はくしょん大魔王
ライバルは	ピッコロ大魔王
あなたが目指すもの	神
今，一番やりたいこと	食い逃げ
今，一番欲しいもの	世界
読者へのメッセージ	恐れるものは何もない！

HYDLIDE 3

こうして創られた

T&E SOFT 内藤 時浩

これっきゃないぜ!!」

それからナイトーは，それまで来た手紙を再びひっくりかえして，ハイドライド３を作ってほしいと書かれている数をピックアップした。これが調べてみるとものすごい数になったのだ。この時点で彼の頭の中は，ハイドライド３のことしか考えられないようになっていた。

面白ければい～じゃないですか

社長にハイドライド３を作ると報告するナイトー。

社長「えっ，本当にいいの～？いや，本当はハイドライド３を作ってほしかったんだけど」

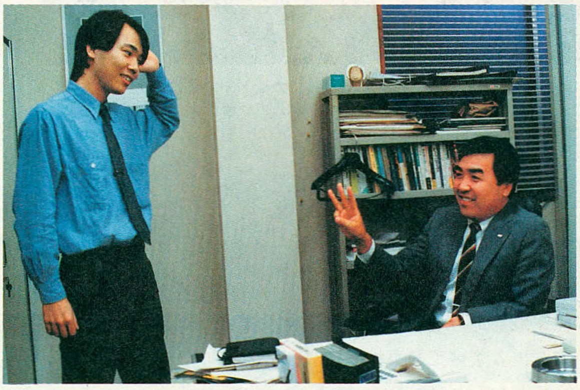
副社長「あれ，ナイトーくん，ハイドライドはもう作らないんじゃなかったの？」

疑問の声はもっともであった。なぜなら彼はそれまで，「もう嫌だかんね。ぜーったいハイドライドは作んないもんね」

と，断言していたのである。その舌の先も乾かぬうちのこの発言だ。誰しもそう思ったに違いない。

「面白ければい～じゃないですか」

ナイトーはたじろぎながらこう答えた。彼にとって，こ



▲「本当にハイドライド３でいいんだね」と再度念を押す横山社長に対して，ナイトーは言う。「てへっ。楽勝でんがなァ～」

のハイドライド３の企画がボツるということは，何も残らなくなってしまうことと同じなのだ。

「じゃ，後はナイトーくんに任せた。よろしく。こいつは今年の年末発売だから，マスター・アップは10月末で」

年末の主力製品にもかかわらず，これほどあっさり決まってしまうとは当人にとって意外であったに違いない。

第2章 開発設計書

T&E大全(2)

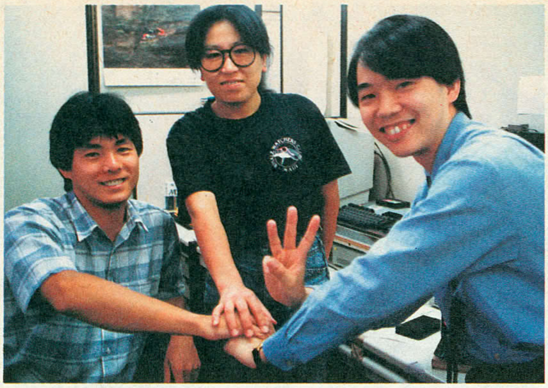
西脇 健太郎	
ニックネーム	プ ロ
担 当	PC-8801時々MSX，MSX２
生年月日	昭和37年3月15日
出身地	愛知県一宮市
出身校	@¥$#！大学中退
得意技	OB
弱 点	ナイショ
強 点	ナイショ
失敗談	ひみつ
趣 味	スキー，ドライブ，ゴルフ
好きなゲーム	シミュレーション，パズルゲーム
尊敬する人	福沢諭吉
ライバルは	呂
あなたが目指すもの	世界平和
今，一番やりたいこと	スキューバ・ダイビング
今，一番欲しいもの	お金
読者へのメッセージ	This is the life！

企画が決定して次に決めなければいけないこと。それはハイドライド３の開発スタッフを決めることだった。３は当然IIを超えなければいけない。しかし，それには時間が少なすぎるのだ。少ない時間を埋めるためには，優(すぐ)れた人材が必要であった。しかも完全な形での分担作業が要求されるだろう。分担作業で失敗したディーヴァの教訓を生かさなければいけない。そのためには，まず一人に作業が集中しないようにしなければいけない。さらに，アセンブラ・レベルで同時に複数の機種を開発できるようにしたほうが開発効率はいいのではないか。

スタッフが決まった

これらのことを考慮(こうりょ)した結果，グラフィック・デザイナーにはIIのグラフィックも担当した三浦女史を，サブ・プログラマーにはディーヴァのデモで素晴らしい開発スピードを見せつけた西脇くん(通称プロ)と，ＭＳＸに関しては天下一品・ＶＤＰハッカーことＪ・小倉くんを，ハイドライド３の専属スタッフとしてチームを組むことになった。

ただ，この時期，Ｊ・小倉はＭＳＸ版ディーヴァの開発にかかりきりで，とてもハイドライド３の開発まで手がま



▲左から，西脇プロ，三浦女史，N13ナイトーの最強トリオで『ハイドライド３』の開発にあたることが決定！　Vサインじゃなくて，ヒット祈願のV３サインが心憎い。

わらなかった。したがって，彼はディーヴァが完成してから途中参加としてハイドライド３の開発に携わることになった。

音楽担当にはトミーが加わった。プログラムが組める作曲家でもあることから，ミュージックに関するすべての事柄を彼に任せることにした。

アセンブラ・レベルで，複数の機種と互換を保つプログラムを組むためには，絶対に綿密な仕様書が必要だ。３月前半から後半にかけて，開発スタッフは毎日のように仕様書の会議をひらいた。どんな関数が必要か，この動作をする関数は他機種で動作可能かなど，細かい所まで決められていったのである。この時西脇プロは，「うん，いいよ」しか口を開こうとはしなかった。

彼，西脇プロは頼まれれば嫌とは言えない性格であった。そして，その性格が「うん，いいよ」という言葉を口癖にしていたのである。しかし，この安易な返事は，後に彼自身はおろかJ・小倉まで巻き込んでの地獄のプログラミングになろうとは，この時点では誰も予想できなかっただろう。

「時間を取り入れたいんだけど，MSXのグラフィックで，昼と夜を表現するプログラムできる？」

「うん，いいよ」

「スポット処理を入れようか？」

「うん，いいよ」

「自分のキャラなんかが樹の下に隠れるようにしようか？」

「うん，いいよ」

………

断っておくが，西脇プロは単なるバカではない。そこんとこ，しっかりと理解しておくよーに。

第１次企画書出来！

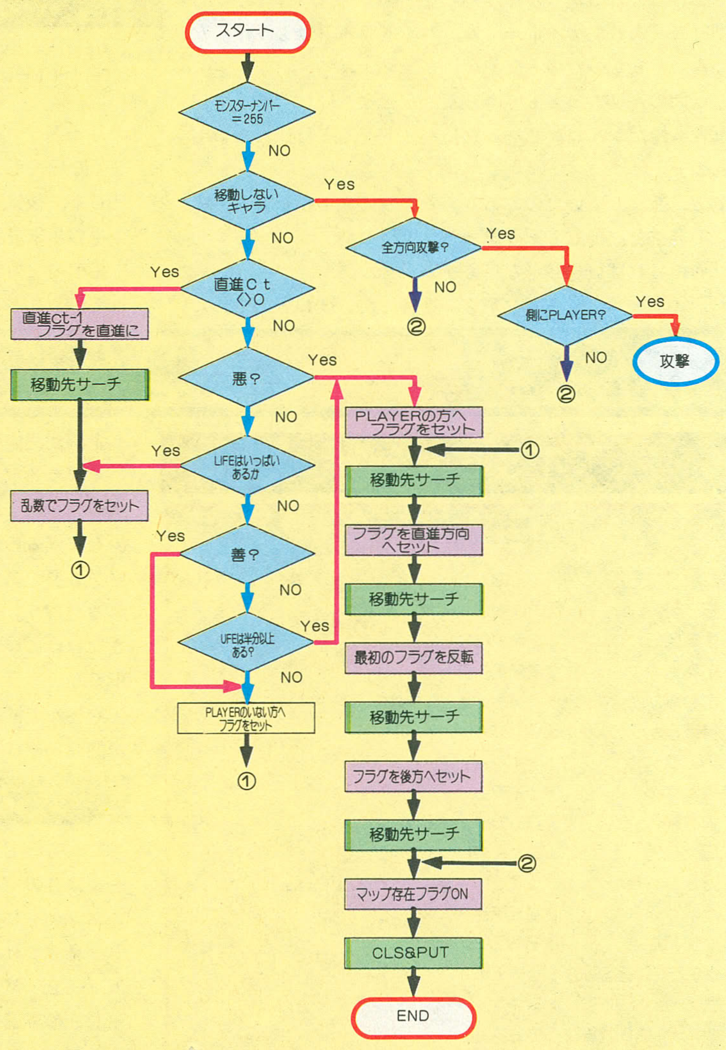
ハイドライド３は完全な分担作業で開発されるため，ゲームの処理を行うメイン・プログラムと，各機種のハードに関係したサブルーチンをまとめた関数，そしてタイトル・エンドデモに分類された。この時に定めなくてはいけないのが，関数の機能と使い方である。

先程の「昼と夜の区別」という言葉ひとつとってみても，昼と夜という時間の流れを管理するのは，ナイトー制作のメイン・プログラムなのだが，それを実際にパソコン上にグラフィックとして表示するのは，西脇プロやJ・小倉制作の関数が管理しているのだ。

この関数を決めながら，ナイトーはハイドライド３についての具体的な仕様を考えていた。

「ハイドライドI，IIのぶつかるだけの攻撃方法では，今ひとつノリが足りないのではないだろうか。それならいっそのこと，普通のアクション・ゲームに有りがちなスペー

モンスター移動ルーチン・フローチャート



ス・キーを連打しての攻撃にしたほうが面白いんじゃないだろうか。そうか，スペース・キーで攻撃するのなら飛び道具ってのも絶対に面白いぜ。攻撃されたら赤く光るとカッコいいな。効果音もハデにしよう。へっへっへぇ～，こいつァ絶対にイケる!!」

……試行錯誤を繰り返し，自己に完全に酔いしれながらも，ハイドライド３の第１次企画書は割り合いすんなりとでき上がったのである。

もちろん，このままの企画書が通るほど，他の開発員は甘くはなかったのである。さっそく第１次のハイドライド３企画会議が開かれたのだが，その時の意見の出ること出ること。先程の昼夜の存在っていうのは，実はこの時の会議で決定したことなんだよ。

グラフィック・チームも最強

また，グラフィックに関してだが，ハイドライド３を１度でも見たことのある人なら絶対に感動してくれるような美しい画面になっている。これはグラフィック・デザイナー（T＆Eではドット・デザイナーと呼ぶこともある）の力に頼るところが大きいのだ。

あの美しいグラフィックを，開発計画当初は三浦女史一人で３機種分受け持つことになっていた。が，締切りは情け容赦なく迫る。

「うわ～い，てーへんだぁ。どうしよう，どうしよう」

三浦女史の狼狽が頂点に達した時，ついにデザイン部にも救済の光が届いたのである。呼称，坂田さん及び服部校長先生の２名がデザイン部へ配属されたのである。

坂田義明。呼称坂田さん。おかしな奴ではあるが，仕事中はいたって真面目である。デザインの仕事をしている時は，決して自分から遊ぼうとしない。脇腹が弱点で指攻撃に対して一切の抵抗力を示さない。彼は指攻撃を受けると決まって，「オオーッ」

と，喜びの声をあげるのだった。朱に交われば赤くなる。きっと彼もいつの日かT＆Eの開発部に馴染む時がやってくるだろう。韋駄天ゴルフが愛車である。

服部豊和。呼称服部校長先生。無口でおとなしそうな性格ではあるのだが，ひとたびバイクにまたがると人格が変貌してバトルをしかけていくという危険人物でもある。ひ



▶これが『ハイドライド３』のマップ・エディターだ。パーツさえ作ってしまえば，チョチョイのチョイとマップが組める……らしい。

▼悪戦苦闘している三浦女史のところへ，へんてこりんな帽子をかぶった服部校長が登場！　「ボクが指さしてるものな～んだ？」「えっ，あの青いキャラじゃないの？」「ブーッ，空気でした!!」（ふ，古いっ）



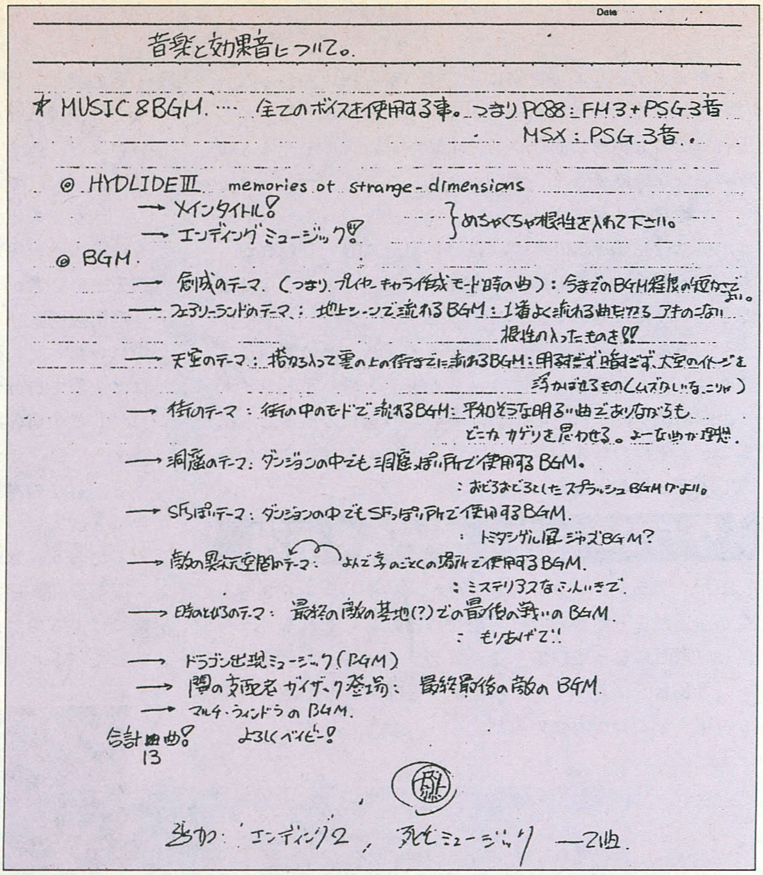
T＆E大全(3)

服部（トムクルーズ）豊和	
ニックネーム	校長
担当	ドットデザイン
生年月日	昭和42年5月23日
出身地	名古屋市
出身校	私立同朋高校
得意技	BOR手前のブレーキング
弱　点	複数で移動する女子高生
強　点	右の高速コーナー
失敗談	リバティーの中を調べた
趣　味	朝のシャンプー
好きなゲーム	人生ゲーム
尊敬する人	ワイン・ガードナー先生
ライバルは	フォーミラーShell
あなたが目指すもの	fun to drive
今，一番やりたいこと	献血
今，一番欲しいもの	今井美樹
読者へのメッセージ	スポーツとパソコンは両立できると思います。

とつのドット絵にかける執念は異常とも言えるほどすさまじいもので，自分が完全に気に入るまで1ドットずつ修正を加えていく変態でもある。おかげで彼の仕上げたグラフィックの圧縮効率の悪いこと悪いこと。まっ，美しければそれでいいのだが。

とにかくこれでハイドライド3専属のグラフィック・デザイナーがそろった。ひとまず安心である。

音楽に関しては，トミーに完全にまかせきってはいたのだが，彼とてゲームのイメージが浮かばなければ作曲などという創作活動はできるはずもない。そこで，ナイトーがハイドライド3の各BGMのイメージをまとめてトミーに手渡したのだが…。ここでは実際にナイトーがトミーに手渡した音楽依頼書の現物を掲載した。よくもまあ，こんなへんてこりんな依頼書で作曲ができたものだと感心する。


Date

音楽と効果音について。

★ MUSIC & BGM. …… 全てのボイスを使用する事。つまり PC88：FM 3 + PSG 3音
MSX：PSG 3音.

◎ HYDLIDE III memories of strange-dimensions
→ メインタイトル!
→ エンディングミュージック!
} めちゃくちゃ根性を入れて下さい。

◎ BGM.
→ 創成のテーマ.（つまり. プレイヤーキャラ作成モード時の曲）：今までのBGM程度の短かさでよい。
→ フェアリーランドのテーマ：地上シーンで流れるBGM：1番よく流れる曲となる. アキのこない根性の入ったものを!!
→ 天空のテーマ：塔から入って雲の上の街までに流れるBGM：明るすぎず暗すぎず、天空のイメージを浮かばせるもの（ムズかしいな. こりゃ）
→ 街のテーマ：街の中のモードで流れるBGM：平和そうな明るい曲でありながらも. どこかカゲりを思わせる。よーな曲が理想.
→ 洞窟のテーマ：ダンジョンの中でも洞窟っぽい所で使用するBGM。
：おどろおどろとしたスプラッシュBGMがよい。
→ SFっぽいテーマ：ダンジョンの中でもSFっぽい所で使用するBGM.
：トミタシゲル風ジャズBGM?
→ 敵の異次元空間のテーマ：よんで字のごとくの場所で使用するBGM.
：ミステリアスなふんいきで.
→ 時のとびらのテーマ：最終の敵の基地(?)での最後の戦いのBGM.
：もりあげて!!
→ ドラゴン出現ミュージック（BGM）
→ 闇の支配者ガイザーク登場：最終最後の敵のBGM.
→ マルチ・ウィンドウのBGM.
合計曲数!
13
よろしくベイビー!

追加：エンディング2，死亡ミュージック ―2曲.

第3章　開発作業

ハイドライド3の開発は，すべてエミュレーターという機械を通して行われた。これは機械語でありながら，まるでBASICの時のように簡単にデバッグができる，とってもありがたい機械である。さらに超高速対応のZ80ボード，4メガRAMボードと，このハイドライド3の開発のためだけに相当数の開発ツールが導入されたのである。

秘密が漏れたのかどうだか

4月に入り，新1年生の制服や，新入社員の背広姿が目立ち始める頃，ついにメイン・プログラムの開発に突入した。エディター類もほぼ完成し，三浦女史もグラフィックを作成するのが忙しくなりだした頃だ。これから，いよいよ本格的なプログラムの作成に入ることとなる。ハイドライド3については完全な社外秘で開発が進められた。にも関わらず，どこからか情報が漏れたらしく，雑誌関係者たちの質問が後を立たなかった。

ナイトーは仕事の関係上，雑誌記者の人たちと会う機会が多かった。

「ナイトーさん，そろそろですか」

「えっ，何のことですか」

「またまた～，トボけるのうまいんだから。今，何か作ってんでしょ？教えてくださいよ」

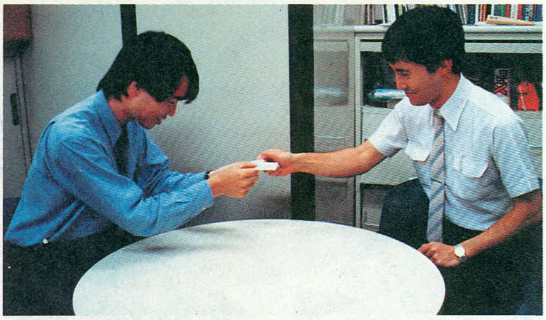
「いや，暇で時間を持て余してますよ」

「えっ!? ハイドライドの続編とか…」

「なっ，えっ，しっ，ししっ，知らないなあ。ほら，アレは作らないって…」

「そ～ですかあ？まぁ，そうしておきますからね」

……などと答えるしかなかったのである。ほとんど取材というよりは，単なる慣れ合いだったりするのだが。



▲『ハイドライド3』の噂を確認しにきた雑誌編集者とナイトーの対談──と思いきや，右はT&E営業の佐藤さん。こらこら，社内で名刺交換をしあってどーすんの!?

これが売り！

ところでハイドライド3での売りはなんだろうか。まず美しいグラフィックだろう。それもただ美しいだけではない。完全な形で重ね合わせをしているのだ。まるでプライオリティみたいな処理をソフトで実現している。美しいといえば音楽も語らずにはいられない。各機種のすべての音

源を使いきった見事なＢＧＭは，「えっ，これが本当にパソコンの音？」と驚くこと間違いなしだ。当然のようにマップ数とか，登場キャラクター数とか，アイテム数とかの数値で表されるものもすべてIIを上回っている。また，数多くの周辺機器をサポートしているのも，ハイドライド３の大きな特徴のひとつとなっている。

◎128Ｋバイト増設ＲＡＭボード

ＰＣ88Ｍシリーズに標準装備のＲＡＭである。このＲＡＭに対応すると，少しだけディスクのアクセス・タイムが減少し，その分ゲームの進行速度が早くなるのである。

◎1/2メガバイト増設ＲＡＭボード

ＰＣ88用のメガＲＡＭボードに対応すると，以後のディスク・アクセスがデータのセーブロード時以外まったくしなくなる。ゲーム進行速度が上がるのは言うまでもない。

◎ＰＡＣ

ＭＳＸ用のＳ－ＲＡＭカートリッジ，パナアミューズメント・カートリッジの略である。このカートリッジがあれば，ゲームデータをセーブロードなどと意識せずに自動的に保存することができる。

◎サウンドボードII

ＰＣ88用新ＦＭ音源ボード。このボードに対応すると，音楽がすべてステレオで演奏される。

◎カセット・データレコーダ

ＭＳＸ用のゲームデータ保存用周辺機器である。

◎ジョイスティック

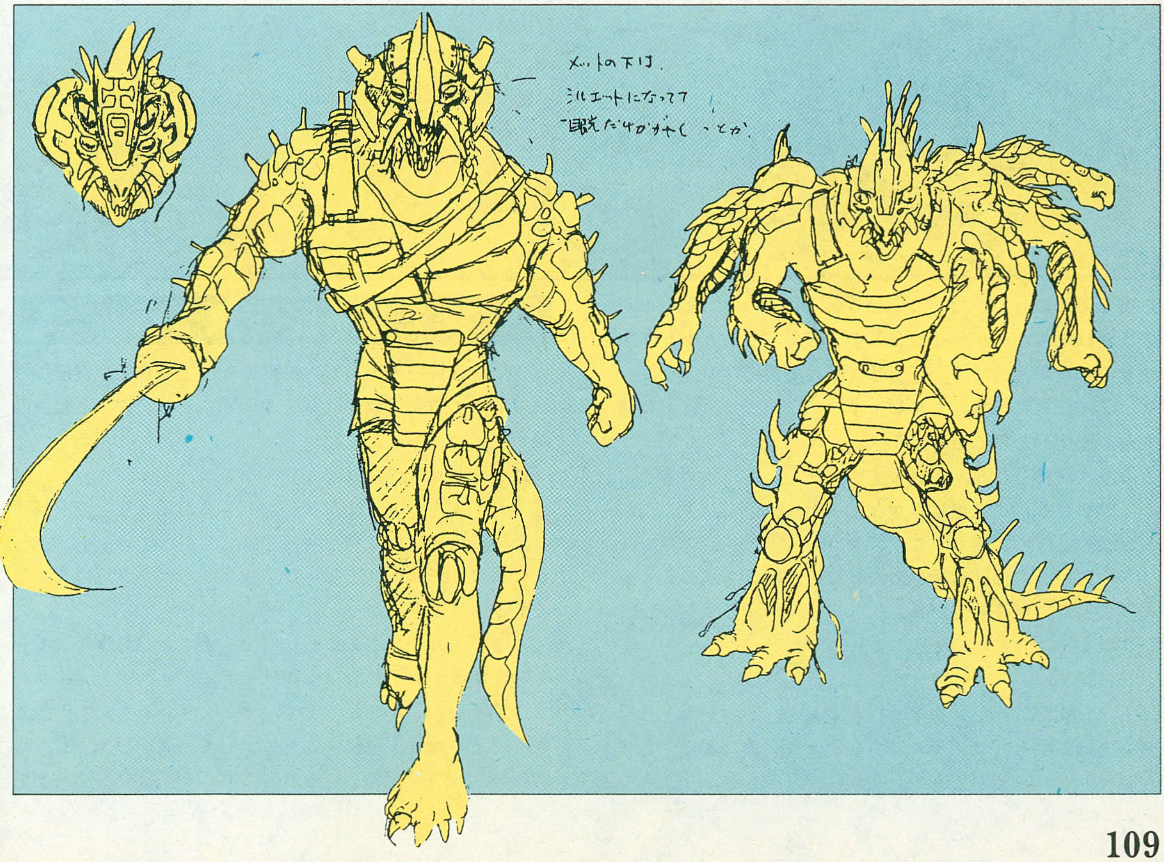
こいつに未対応のアクション・ゲームは無い，と言い切ってしまえるほど一般化した補助入力装置。

Ｔ＆Ｅ大全(4)

小倉　正	
ニックネーム	Ｊ
担　当	MSX，MSX2プログラム担当
生年月日	昭和41年2月25日（16才）
出身地	岐阜県
出身校	京都コンピュータ学院
得意技	高尚すぎてわけのわからないギャグ
弱　点	長い間集中力が続かない
強　点	なし
失敗談	MSX用のソースディスクにMSX2のソースをまちがえて入れた
趣　味	いろいろ
好きなゲーム	ファイナル・ラップ(ゲーセン)，ファミスタ
尊敬する人	ヤクルトの関根監督
ライバルは	光ゲンジの大沢君
あなたが目指すもの	久米　宏
今，一番やりたいこと	おっかけ
今，一番欲しいもの	中山美穂の……
読者へのメッセージ	ハイハイ

「うん，いいよ」が思わぬ落とし穴に!!

６月に入りＭＳＸ版ディーヴァの開発を終えたＪ・小倉がハイドライド戦線に配属されてきた。この時点で仕事の割り振りを再検討することとなる。Ｊ・小倉は某雑誌において，ＶＤＰハッカーという異名を貰い受けるほどＭＳＸ





に関して熟知していた。こうなると，西脇プロに不慣れ（かどうかは知らないが）なＭＳＸをしてもらうよりも，Ｊ・小倉のほうが適任だろう。ＭＳＸ版の関数のプログラミングはＪ・小倉に任すことになった。が，ここで，思わぬ障害が表面化したのである。

そう，例の「うん，いいよ」であった。既に決められている関数はもはや変更はきかなかった。その関数の設定は，ＭＳＸにとっては難しいことばかりの仕様だったのである。Ｊ・小倉がこの仕様書を見るたびに，悲鳴とも聞こえる声が開発室にこだましていった。

「プロォ～，こんなのできるかよ～」

「ひってぇ～」

と，なんだかんだ文句を言いながらも，しっかりと仕様書以上の関数をプログラムしてしまうところなどは，さすがはＶＤＰハッカーである。

メモリ不足で真っ青!!

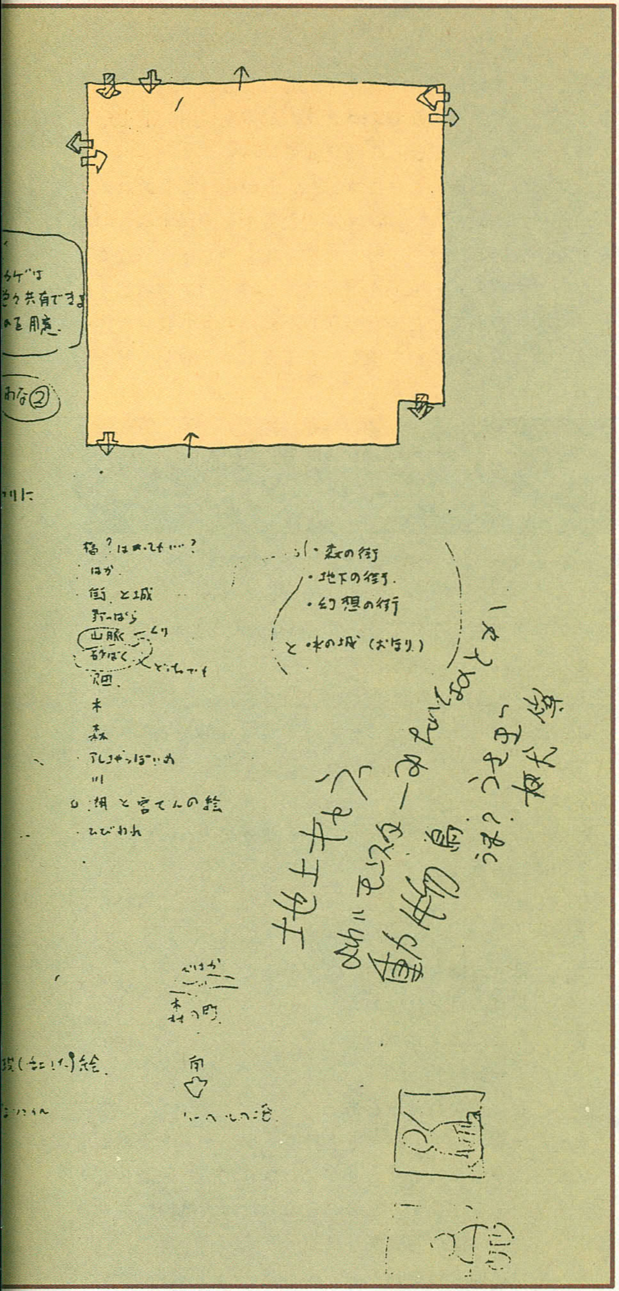
さて，各機種の担当者が再確定したところで，機種毎のメモリの予想使用数を計算することにした。ここで全員の顔がまっつぁおになった。

「げー，デイスクに収まりきらんよぉ」

「うわ～，ナイトーせんせー，バンクが足りないィ!!」

全体のデータ量計算を今の今までしていなかったことが，この場にきて命取りとなった。いまさらデータ量の変更などできるはずもなかった。

ここで一計を講じることになる。まず，ＰＣ版のメモリをどうするか。ＰＣ版は本体メモリとディスク・メモリが共に足りなかったのだ。まず，ディスクのメモリ容量だが，変態フォーマットを施すことによって，通常の320Ｋから370Ｋにすることにした。これにより，ディスク・メモリの



ほうは何とかなった。問題は本体メモリである。ディスク装置内部にもメモリが存在しているのだが，ここはメインCPUから直接アクセスできないので意味がないし，第一そのディスク装置側のメモリをフルに使ったとしても，まだ全然メモリが足りないのだ。

そこで，マップデータを画面を切り換える毎にディスクから読み出すことになった。しかしこのままでは，これでメモリが足りたとは言っても，今度はゲームの進行スピードが犠牲になってしまって使いものにならない。

この問題を解消するために，超高等テクニックのマルチタスク（並列）処理を行って，ゲーム画面が切り換わっている最中に，次にプレイヤーが移動すると予想される位置のマップデータを先読みしてメモリに配置することにした。これでゲーム進行はスムーズになる。

ただ，ディスクを頻繁（ひんぱん）に読むのでデイスケットの耐久性が心配になった。そこで，頻繁にディスクをアクセスするディスケットをバックアップ・フリーとすることにした。これにより，安心してゲームが進められることだろう。バックアップ・フリーとはいえ，マスター・ディスケットがなければゲームは進まないようになっている。悪質コピーは許さないぜ。

さて，PC版のほうはこれでなんとかメドがついたのだが，問題はMSX版だ。全然メモリが足りないのだ。あれやこれやと悩んだあげく，辿（たど）り着いた結論はただ一つ。

「メガ数を大きくしよう」

こうなると問題はコストということになり，営業部（主に社長）との相談が必要となる。が……，

「メモリが足りないんだったらしょうがないんじゃないか」

と，一言で決まり，メガ数は一気に4になった。簡単に言えば4メガロム採用っていうことだな。実は4メガロムを使っても，MSX2版はデータ圧縮を相当かけなければ入りきらなかったんだ。このすさまじいデータ数。データが命のこの手のゲームにとって，これは脅威（きょうい）とも言えるのではないだろうか。

メモリ計算だけでこの有様。これからどうなるんだろうと，全員の顔が青くなった。

出社時間を1時間早める！

7月，梅雨の残る嫌な季節だ。我々開発員にとってもこの頃は嫌なものである。それに加えて7月18日には，スーパーレイドックMSX版が発売されたのだ。えっ，なぜそれが嫌な季節と結びつくのかって。フムフムよくぞ聞いてくれた。

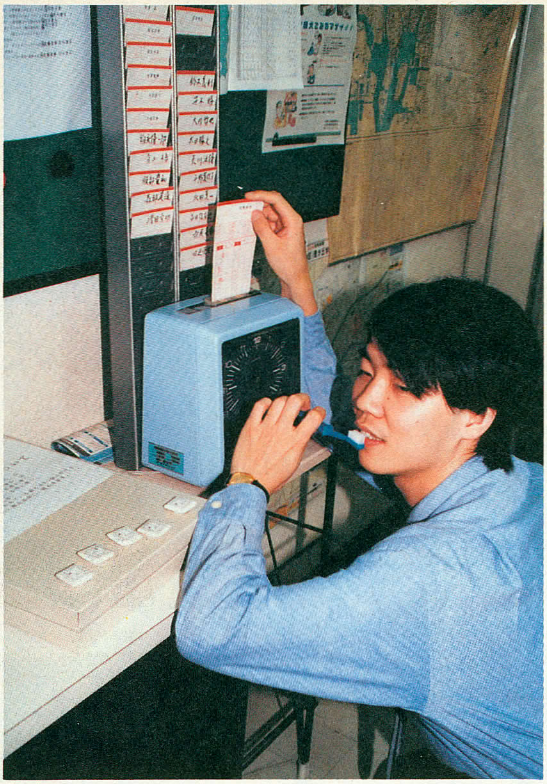
それはね。スーパーレイドック発売に伴（ともな）って，各地でゲーム大会があったからなんだよ。ゲーム大会があると，開発員はあちらこちらと飛んでいって，ゲーム大会に出席しなくてはいけないのだ。北は札幌から南は博多まで，長い時で4日も出張となったりする。

すると，会社に帰ってくる頃には自分の作ったプログラムの内容を忘れてしまうんだ。自分の作ったプログラムを自分で解析するなんて，これほど馬鹿げた作業があるだろうか。この作業がまた嫌なものなのだ。と，いう訳で嫌な季節と結びつくのだ。ど～だ，まいったか。

冗談はぬきにしても，本当に7月はプログラミングが進まなかった。別に夏バテしたわけではなく，前記したとおり，プログラミングに費やせる時間が少なかったのだ。ここで，全体的なプログラム進行が予定より遅れだしている。もっとも，一番遅れてしまったのが，メイン・プログラム担当のナイトーなのだが。

ディーヴァが遅れてしまったのは，メイン・プログラムが遅れたのが一番の敗因だった。ハイドライド3のメイン・プログラム担当のナイトーが遅れるというのは，非常にマズいことであった。

これではいけないと感じたナイトーは，会社の出社時間を1時間早くすることにした。T&Eの会社の就業開始時刻は午前10時だから，午前9時には会社に出社していたこ



▲ナイトーは，締切りを守るためなら，たとえ歯をみがきながらでも出社する。えっ，時計の針が９時になってないって？——ほっといてよ，そんなこと。

とになる。

読者のみんなは学生が大半だから，何をトボけたこと言ってるんだ，オレなんか毎朝６時起きだぞ，ってゆ～人がいると思う。実際，ナイトーは学生時代は朝刊配達のアルバイトをしていたため朝は強かったはずなのである。しかし，長年10時出勤の会社に所属していると，体がそのようになってしまって，なかなか早くは起きれないものなのだ。いつもより１時間早く，それも毎日続けて起きるということは苦痛以外のなにものでもなかっただろう。

それでも締切りが守れるのならと，ナイトーはなかなかゆ～こと効かない体にムチうって，９時に出勤しては，夜の１～２時までプログラミングしていた。

怖いのはカミナリかふ～ちゃんか？

また７月といえばカミナリの季節でもあったりする。カミナリはソフトハウスにとって，非常にやっかいなシロモノで，ひとたびピカッと光ると，それまで組んでいたプログラムが一瞬のうちに消滅してしまうのだ。一度，みんなのプログラムが完全に消し飛んだことがあってから，Ｔ＆Ｅの開発部ではバッテリー・バックアップをしている。これはコンセントが抜けてもプログラムが残っているように，常に安定した電源を確保するものなんだな。このおかげで，カミナリさんも少しは怖くなくなったのですが，ふ～ちゃん（開発メンバーのアダ名です）だけは次元が別でした。なぜなら，彼は自分で自分の作ったプログラムをわざわざ消してしまうというドジ（ドジと言えるのか？）をするからです。

激化した西脇プロVS J・小倉のデスマッチ

西脇プロとＪ・小倉の戦いぶりが激化したのもこの頃である。

Ｊ「プロォ，こんなのできっかよ～」

プロ「ふははははっ，愚か者め」

「え～っ，どうすんの，こんな処理？」

「はっはっはっ，ここはこーすると簡単なのだ」

「じゃあ，ここは僕がやるから，ここんとこのサポートしてくれる？」

「げげっ，なんで俺がそんなことせにゃならんのだ。そんなものは知らんな」

「ひっでー。今，簡単って言ったじゃないか。簡単ならやってよ」

「うっ，ほら，俺もデモの作成があることだし…』

「……（プロの目を見つめる）……」

「なっ，なんだァ？」

「作ってよー」

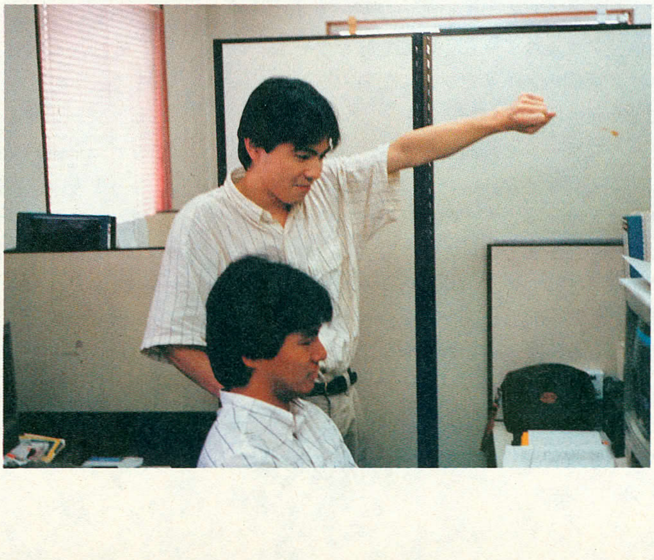
「うっ，しょーがねぇーなあ」

「やったー!!（片手を高々と上げガッツポーズを決める）」

などとゆー激しいやりとりが交わされた後，敗退してユーティリティを作成するはめになるのは，大抵西脇プロのほうだった。以後，西脇プロは，

「もう絶対に何も頼まれんぞ」

と固く心に誓ったのでありました。



◀この写真だけ見ても、何が何だかさっぱりわからないことでしょう。西脇プロにサポート・プログラムを作ってもらえることになって、Ｊ・小倉が喜んでいるシーンなのだ。決してクロマティのマネをしているわけではない。

第4章　醜い争い

8月に入った。にもかかわらず進行は予定表のそれよりも，1か月近くの遅れをだしていた。

「あの時，スパレイで遊んでいなければこんなことには…」

「残業中に目に入ったシルフィードが，おっ，俺を誘惑したんだァ。俺は悪くないぞォ。悪いのはシルフィードだァ。シルフィードの大馬鹿者ォ‼」

「ええい，ゲーム大会のたわけものめ‼」

などとミンミンゼミに怒鳴ってみたところで，事態は一向に進展するはずもなかった。残暑は厳しく，開発室のクーラーはフル稼動していた。誰も掃除をすることなく汚れきり乱れきった台所。とてもお客様に見せられないほど悪臭が漂うトイレ。すでに開発部員のおもちゃ道具箱と化した浴室。開発室は廃虚と化し，各自の机を囲むパーティションが，ダンジョンの代わりとして機能していた。

その廃虚の一室で宝箱を守るルームガーダーが一匹…。



◀みんなが集まってマジメに開発しているのかと思ったら。画面にうつっているのはなぜか『シルフィード』。横に置いてあるアクエリアスがトップ賞だとか？

もとい，T＆E開発部のブースで開発マシンに向かうプログラマーが一人…いた。ナイトーである。時は盆休みの真最中であった。1週間ほどの休みとはいえ，ナイトーにとっては，その1週間さえ惜しかったのである。

ナイトーは一人黙々とプログラミングを続けた。BGMにセガのカルテットを流しながら軽いノリで仕事をしているのである。が，いつもの馬鹿陽気ができない彼は精神錯乱状態に陥っていた。

「グゥオオオオォォォォー‼」

いきなりシャーペンをふりかざし，ダンボール箱目がけて激しい攻撃を開始する。その，あまりにも激しい攻撃に耐えきれず，次第に原形を失っていくダンボール箱。きっとその光景は狂気に満ちたものであったに違いない。

「締切りがなんだー‼」

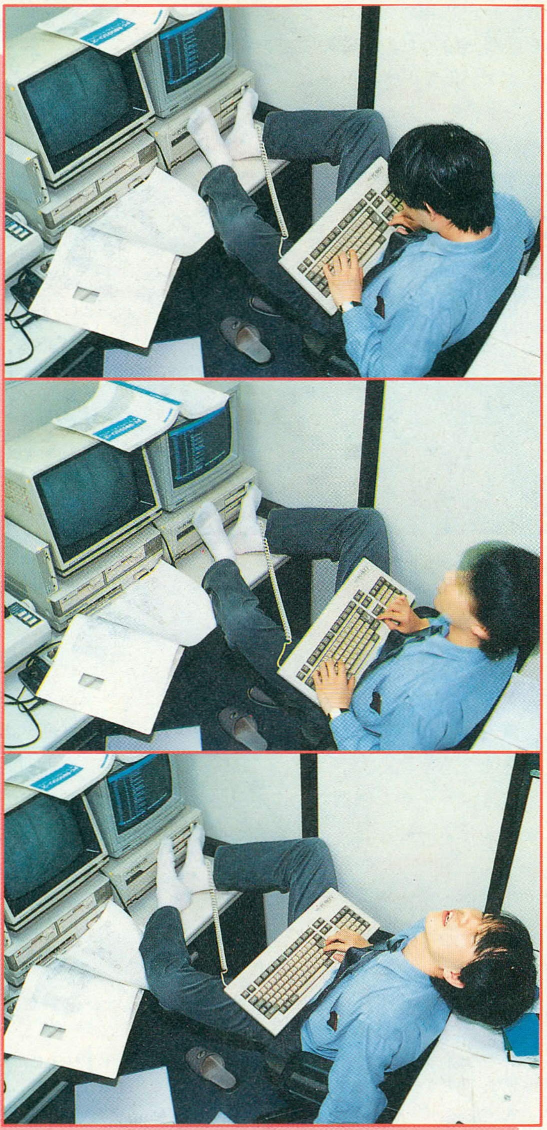
おもわず思った「発売延期」

9月に入った。締切りまで残すところ，わずかに2か月。

「2か月，たった2か月でわしにどうしろというのだ」

ナイトーは，悲しみと憤りの入り混じった言葉をはきだした。

「我がハイドライド・フリークス，数十万の民を救う術はもう残されてはいない。ならば,このまま何も知らせないまま，発売延期したほうが，彼らにとって幸せなのか……」



▲N13ナイトーのプログラムぶりをアニメ処理(？)で紹介。AM 9：00～AM 2：00の17時間近くもプログラミングするんだから，ときには居眠りしちゃうのもしょうがない⁉

季節はいつのまにか，悲痛な秋風が吹くようになっていた。ナイトーの目は，手元のハイドライド3のプログラムが映し出されたモニターから卓上へ，そしてファイルの奥深く閉ざされた開発予定表へと移された。

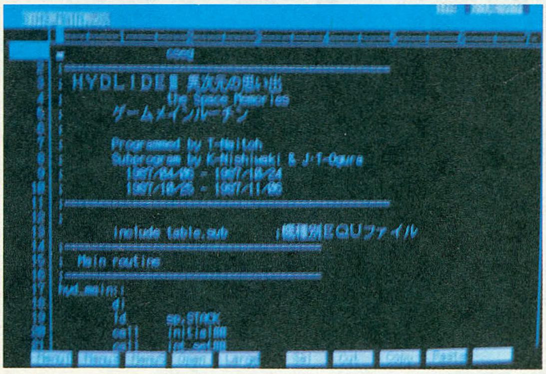
こんなことを言ったかどうかは定かではないが，おそらくナイトーの胸中に，一瞬よぎったであろう言葉「発売延期」。

ユーザーの信頼を裏切る訳にはいかなかった。そして，「いいものを創るために遅れた」などという言い訳はもはや通用しないのも，ナイトーにはよくわかっていたのである。

バグとの闘い

この頃，すでにハイドライド3は稼動し始めてはいた。しかし，プログラムにつきもののバグが，ハイドライド3を蹂躙(じゅうりん)し始めたのもこの頃であった。

バグが出るとナイトーは，まずＰＣ88で動作チェックを行った。ところがＰＣ88で動作するのに，ＭＳＸで動作しない事態が多発したのである。ここに醜い争いが始まった。



▲これが『ハイドライド３』のソースリストだ!!　このリストをキミのパソコンに打ちこむと，ただで『ハイドライド３』が遊べる――んなわけないって！

「ジェーイ，バグっとるぞォー」

「えーっ，嘘ォー」

「俺んとこで動いとるから，おみゃーんとこの関数がバグっとんとちゃう？」

「でも，ルーチン個別の動作確認ではちゃんと動いてますよ。ナイトーせんせーの使い方が間違ってるんじゃないのー？」

「俺が使い方間違ったらＰＣ88でも動かんっちゅーの」

「ええーっ，絶対僕はバグってません!!」

「えええーっ，おっかしいなあ……」

醜い言い争いが続いた。大抵はナイトーの思い違いによるバグであった。スプライトとグラフィックの違いによる動作不良も後を立たない。焦りがイライラを呼び，各開発員の精神はしだいに極限状態に追い込まれていった。

西脇プロも焦っていた。Ｊ・小倉の「作ってよー」攻撃に敗退し続け，気がつくと自分の仕事が全然はかどっていなかったのである。

「後，１か月でＰＣ88版のデモを仕上げて，残りの１か月でＭＳＸとＭＳＸ２を仕上げよう。……出来るのだろうかこの期間で？」

西脇プロは安請(やすう)け合いする自分の性格を呪った。そしてデモの仕様変更をギリギリになってしてきたナイトーを呪ったのである。

ナイトーはナイトーで，タイトルデモの仕様変更をして少しでもプロをラクにしてあげようと思っていた。しかし実際はＰＣ88版ではラクであったのだが，ＭＳＸでは非常に難しいことだったのである。何が難しいのか疑問に思った人は，ＭＳＸ２版のハイドライド３のタイトルデモ中に，ハードウェア・ポーズキーを押せばわかります。なぜそうなるかは誌面の都合上解説しないけど，「ある特殊なテクニックによって，画面上に同時に表示できる色数を２倍にしているもの」だと理解してください。

ねーっ　マップできたァ？

同じ頃，デザイン部でもパニックに陥(おちい)っていた。三浦女史担当のマップ関係の作成が予定より２か月近く遅れだしていたのだ。マップがなければナイトーは何もプログラムできなかった。マップのどこに宝箱を配置し，どこに仕掛けを置くかなど，まったく検討しようがなかったためである。ナイトーは，わーわーとデザイン部で騒ぎ続けた。

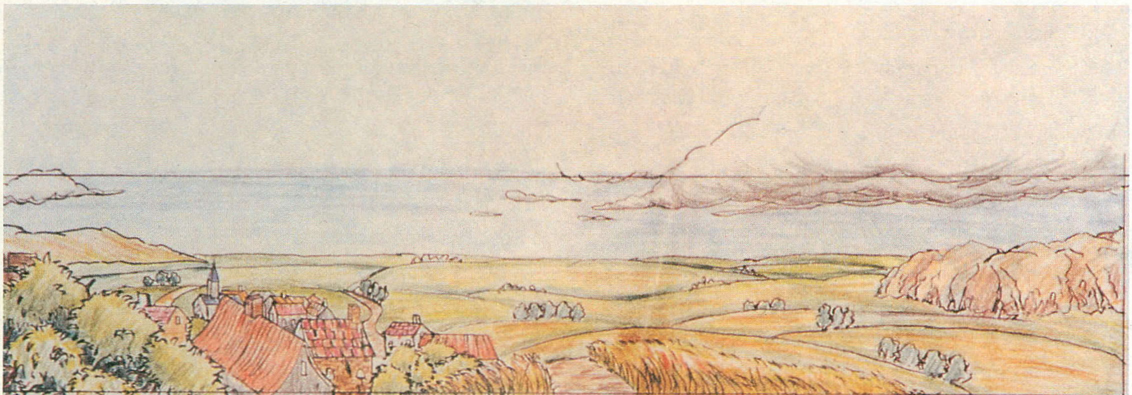
「ねーっ，マップできたァ？」

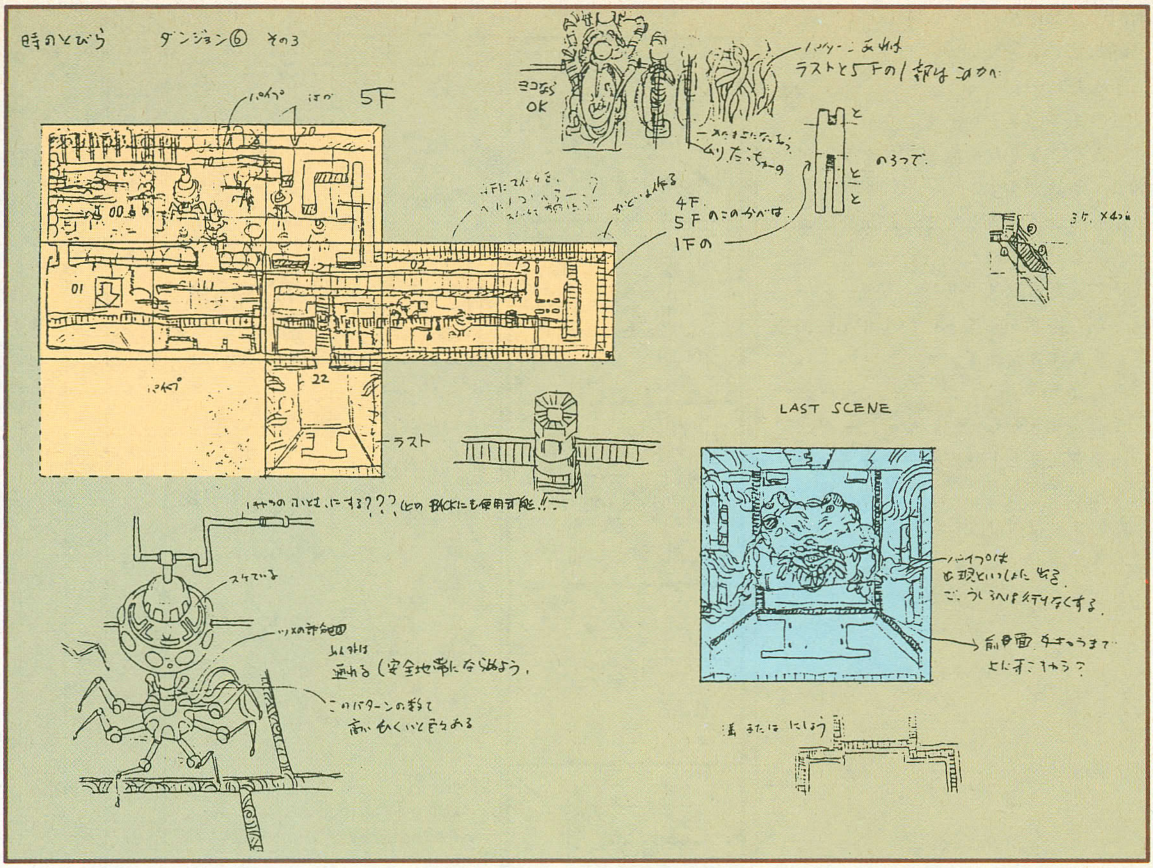
「ねーっ，いつできるの？」

「ねーってばん」

うるさいナイトーを無視し，ひたすら作業を続ける三浦女史。三浦女史は三浦女史で，やはり締切りが怖かったの

▼オープニングデモの原画。森の町からフェアリーランドを一望したカットだ。色数が多いのが，ＭＳＸに落としこむときに問題となった。





だろう。朝はナイトーよりも早く会社に来ていたのである。そして，一人もくもくとマップ作りに励んでいたのである。

三浦女史は一人暮らしのマンションで，長年連れ添ったオウムのアーニーちゃんと「同棲」していた。このアーニーちゃんの食事と身の回りの世話をするために，三浦女史は会社に夜遅くまで残ることができなかったのである。余談になるが，このオウムという生き物，人間様なみに長生きするものらしい。ペットとして飼うには，よほど好きじゃないかぎり長くは続かないものだろう。

T&E大全(5)

三浦　かよ子	
ニックネーム	TACO
担　当	デザイン
生年月日	昭和35年9月9日
出身地	広島県広島市の西
出身校	大下学園祇園女子高等学校
得意技	FULL BRAKING.!!暴走
弱　点	水，青じそ(バジリコとも言う)，ぎんなんの果肉
強　点	予知能力がある（単にまさゆめのこと）
失敗談	あったよーな気がするが，悪いことはすぐ忘れるタチで…。
趣　味	人形遊び，ペットの世話，暴走
好きなゲーム	猫の風船わりゲーム（実は隠れ　ラッパーである）
尊敬する人	レオン・カシミール・ブリュ　W・ガードナー
ライバルは	カメのカシオペイア
あなたが目指すもの	雨ニモ負ケズ…～…ソンナ人二私ハナリタイ
今，一番やりたいこと	1日中児童文学を読みあさる
今，一番欲しいもの	286V.???
読者へのメッセージ	めだか，いりませんか。

1バンクちょうだいな

時を同じくして，J・小倉も困り果てていた。全然メモリが足りなくなってきたのだ。自分の使用エリアの少なさを眺めるうちに，J・小倉は「とある部分」に気がついた。

それは西脇プロの領域であった。デモの開発が遅れていたために，まだ何も使用されてはいなかったのである。

「プロォー」

「なんだあ？」

「1バンクちょーだい」

「何言っとるんだ。俺だって足りるかどうかわからんのだぞ」

「得意のデータ圧縮すればいーじゃん」

「限界があるわい」

「でもまだ試していないんでしょ？」

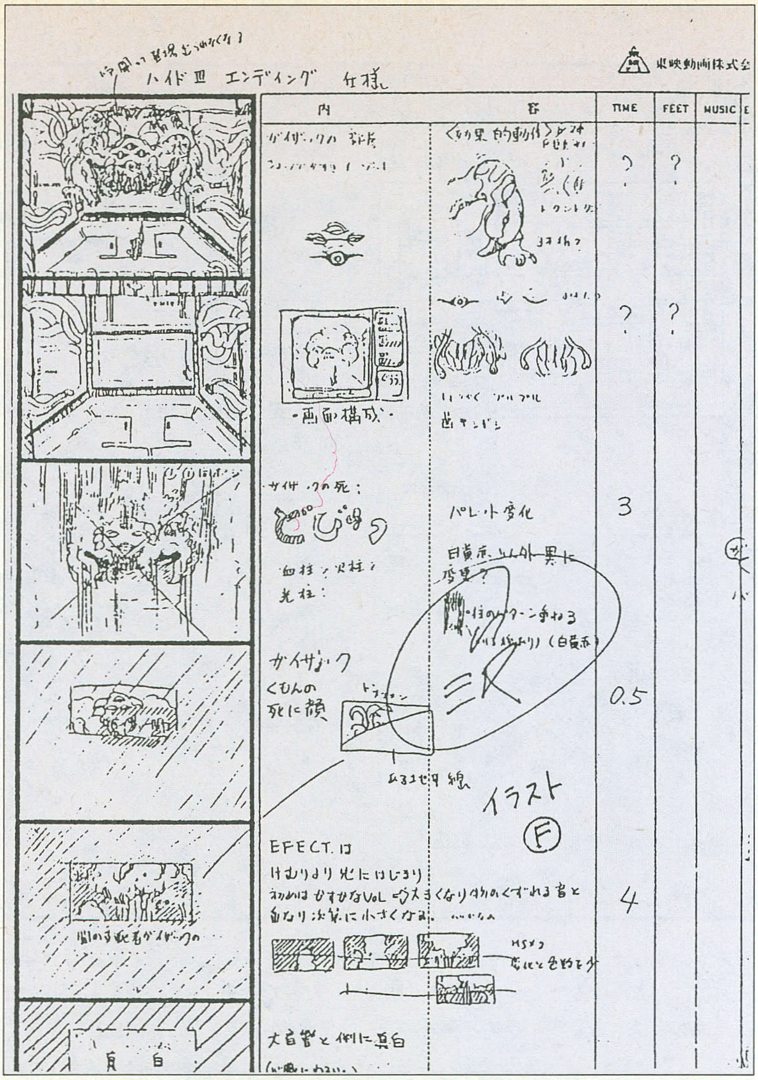
「そりゃそうだが……」

「じゃあ試そーよ」

J・小倉に頼まれてデモのデータ圧縮を試みる西脇プロ。意外にデータは小さく収まった。しかし，それでもまだ絶

対的な量は多かった。
「縮んだじゃん」
「縮んだねぇ」
「じゃあ1バンクいーでしょ」
「そんなことしたら俺のプログラムが面倒くさいがや」
「ルーチンは完成してるんだから，コールするだけじゃん」
「いや，あれはスクリーン・モードが違うから作りかえんといかんもん」
「じゃあ作りかえて」
「そんなあー」
「1バンクもーらった。やったー!!（両手を高々と上げガッツポーズを決める）」

西脇プロは再び，
「もう，絶対に頼まれてやらん」
と固く心に誓ったのでありました。



第5章 闇と混沌（こんとん）のデバッグ


▲こちらはパッケージ用の原画。ハーベルの塔を中心にして，天空の町とフェアリーランドのイメージを描きあげている

9月になった。この頃になると大量発生していたバグも，その勢いを弱めていた。人様にある程度見せられる格好になったハイドライド3。
「デバッグができる……」
ナイトーはポツリとつぶやいた。

いよいよ営業マン登場

「なになに，もーデバッグができるの？」
声を聞きつけてきたのは，T＆E営業部が誇る必殺売り込み人，佐藤直樹その人だった。彼が通り過ぎた後にはT＆Eソフトのデモソフトしか残らないという，とんでもない伝説を残している奴である。

T＆E大全(6)

佐藤 直樹	
ニックネーム	アブノーマル佐藤
担 当	Propagandist
生年月日	昭和34年5月21日
出身地	名古屋市
出身校	愛知学院大学
得意技	営業
弱 点	女性に弱い
強 点	女性に弱い
失敗談	焼肉屋でビビンバを注文したつもりが「モモンガ」くださいと言ってしまった
趣味	身体をいじめること
好きなゲーム	家族ゲーム
尊敬する人	マイクロ・キャビンの田中部長
ライバルは	日本ファルコムの井上部長
あなたが目指すもの	営業のスペシャリスト
今，一番やりたいこと	南の島でのんびりしたい
今，一番欲しいもの	金，金，金
読者へのメッセージ	サイオブレードをよろしく!!

「ねぇねぇナイトーさん，だったらお願いがあるんだけどな」
「何？」
「店頭用デモディスク作ってほしいんだけどな」
「無理無理。そんな暇絶対にないよォ」
「そこをなんとか」
「なんとかって言われてもねえ」
「ねえ，ナイトーさん」
「やっぱ，無理なもんは無理な注文だわ。あきらめて」
「あっ，つーめたいんだ，ナイトーさんって」
「そんな言いかたないでしょ」
「だから，ねっ，ちょっとだけ，ちょっとだけでいいからさ，ねっ」
まるでヘタクソな女の子の口説き方のような言葉で店頭用デモを作ってくれと頼む佐藤。冷たくあしらうナイトー。この戦いは開発終了後まで延々と続いたのであった。

ナイトーはマニュアルも作ったんだ。エライ！

「あの～，大変お忙しいところ申し訳ございませんが…」
開発全員に丁寧語を使うおかしな人，マニュアル編集，広告発注，パッケージ用写真撮影などの業務を一手に引き受けるバリバリの営業マン，倉石の登場である。呼称倉さん。営業リーダーである。
「そろそろマニュアルの原稿の作成に取り掛かっていただきたいんですが……」
「へっ!?原稿？」
「えっ，まだ書いていないんですか」
「いつまでにいる？」



▲背中に哀愁をただよわせる男，倉石政範，27才。『ハイドライド３』のパッケージを前にして雑誌の記事に目をとおす，この仕事熱心ぶり。が，一説によると，居眠りをしているという話もある。

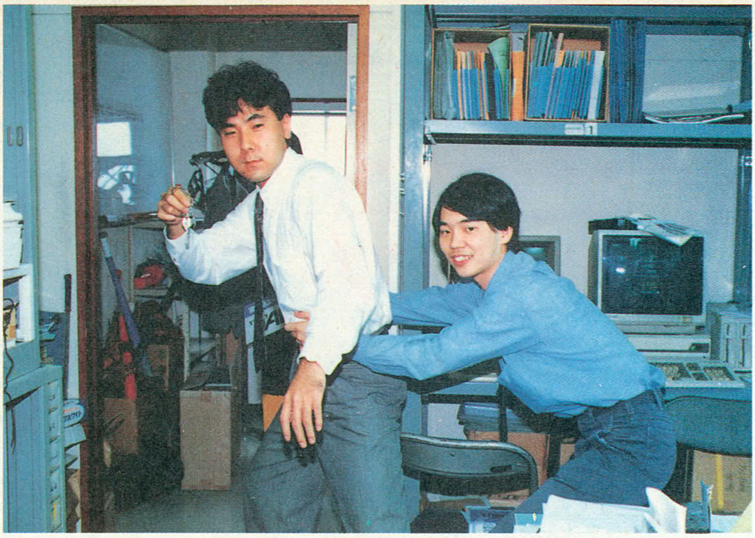
「遅くても11月中に原稿を仕上げていただかないとですね，ハイドライド３の発売が11月末ですので間に合わないんですよ」
「11月末でいいの？」
「いや出来れば早くにこしたことないんですが……」
「じゃあ，なるべく今月中に仕上げとくね」
「では，よろしくお願いいたします」
ここで原稿書きという仕事について解説しよう。T＆Eソフトでは，基本的にそのゲームのデザインを考えた人間自らゲーム・マニュアルの原稿を書くことになっているのだ。他のソフトハウスでは，ほとんどのところが専属のマ

T＆E大全(7)

倉石 政範	
ニックネーム	別になし
担 当	営業部商品企画課 広告担当
生年月日	昭和35年12月1日
出身地	愛知県
出身校	上智大学
得意技	誤植をよく見つけること
弱 点	少々ふとりぎみのこと。でも毎日水泳やっているから克服できろう!?
強 点	意志が強いこと（頑固かなあ～）
失敗談	数が多くて披露できないのが残念です，ホント。
趣 味	ドライブ，水泳
好きなゲーム	「ハイドライド３」も好きですが，「上海」も大好き。
尊敬する人	藤村道生先生（大学の恩師）
ライバルは	「何人たりとも俺の前には走らせない」ということで誰だろうか？
あなたが目指すもの	「T＆Eの星」をつかむこと（T＆Eの星とは何なんだ？）
今，一番やりたいこと	できないことですが，スペインに旅行に行きたいです。
今，一番欲しいもの	「工藤静香」の等身大のポスター（どこかにないかなあ～）
読者へのメッセージ	本当に苦労した「ハイドライド３」を皆さん買ってくださいネ

ニュアルライターが原稿を作成しているらしい。したがってT＆Eソフトのマニュアル作成は，他と比べて非常に特殊であると言えるだろう。

最近のゲームはぶくぶくと使用メモリが増大し始め，それにしたがってマニュアルの量もボコボコ増えていく傾向にあった。ハイドライド3のマニュアルもご多分にもれずブ厚いので，その原稿を仕上げるのだけでも数日を要してしまうのだ。



▲「デバッグなんかやってられっか。オレは佐川急便に行かなくちゃいけないんだ」「えーん，雨森ちゃん，たのむからデバッグしてよ，してよ，してよ～」「よし，ディスコ1回おごりで手をうとう」

締切りだよーッ！デバッグ大会だよーッ！

いよいよ10月。締切り月だ。それまでも少しずつデバッグはしてきているのだが，そろそろ大デバッグ大会の開催時期になってしまったようだ。

まず，デバッグ参加者を募ることにした。そして集ったのが次の2人だった。

マッスル雨森。T＆Eの倉庫のヌシである。全ての在庫管理は彼の手に委(ゆだ)ねられている。特にこれといった特徴のない，ごくありふれたタイプの奴である。

ハイパー永田。T＆Eの誇るスーパー・デバッガーだ。そのゲームのうまさは，ドラクエIIIを3日でクリアし，スパレイをノーミスで最終まで行ってしまうほどの腕前である。T＆Eスタッフのゲームの腕を全員で競わせたら，ハイパー永田，J・小倉，ナイトーの三大怪獣大決戦になることは必至(ひっし)である。

この二人がデバッグに参加，その戦力たるや相当なものと期待していたのだが……。

まず，ハイパー永田がデバッグを始めてすぐに40度近い高熱を発し，あえなくリタイヤとなった。続くマッスル雨森も，「いやいや，倉庫の在庫管理が忙しくって。あっ，佐川行く時間だ」などと，まったく意味不明な言葉を残して蒸発(じょうはつ)してしまったのだ。

デバッガーが一人もいない。

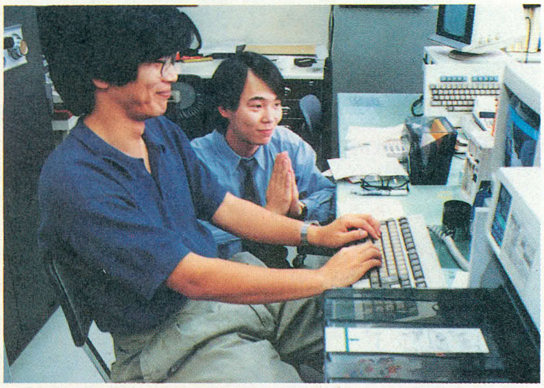
「どーしよー」

冷静さを保ちつつもパニックに陥(おちい)る（どんな状態だ？）ハイドライド3開発スタッフ。だが，デバッグの人手は意外な人物によって提供されたのである。

それは，細川開発部長であった。彼は給料の基本給の大半を，電話代で費やしていた。それは別にどこかにいる女に電話をかけているのではなく，今流行りのパソコン通信をしているからに他ならない。彼はこの「パソ通」を通じて知り合った人間をデバッグに使おうと提案した。

「心当たりがあるから2～3人デバッグに連れてくるね」

「ラッキー!!」



▲パソコン通信を利用して『ハイドライド3』のデバッガーをさがす細川開発部長。「パソコン通信も会社でやればタダだもんね」とナイトーの提案を喜んで引き受けたというのが事実かどうかは定かではない。

T＆E大全(8)

雨森 誠治	
ニックネーム	マッスル雨森
担　当	T＆E倉庫番
生年月日	昭和37年9月22日
出身地	愛知県西区
出身校	愛知工業大学
得意技	PM6：00に仕事を終わる
弱　点	残業アタック
強　点	弾よりも強く，機関車よりも速く，高いビルもひとっ飛び
失敗談	おれには失敗はネエーゼ！
趣　味	ディスコ
好きなゲーム	グラフィックのきれいなスピードの早いゲーム
尊敬する人	大天使ミカエル
ライバルは	風間トオル
あなたが目指すもの	ナチュラル
今，一番やりたいこと	テレポート（瞬間移動）
今，一番欲しいもの	日曜日が毎週7日間ほしい
読者へのメッセージ	おれは正常だゼエ！

「これがデバッグやー‼」横山英二氏談

結局，デバッグに参加したのは細川部長と，その部下2名だった。部下といっても本当の社員ではなく，パソ通で知り合った奴らであった。

「しょうがない，背に腹は変えられん，頭数が足りないんだ。デバッグを頼むよ。よろしくねん」

デバッグは会社の会議室にマシンを並べて行われた。PC88，MSX，MSX2が所狭しと並べられていった。

デバッグは根気のいる作業だ。デバッグによって，プログラムの間違いや矛盾を発見（これを虫の発見とも言う）したり，全体のゲームの難易度も調整される。

つまり，単に虫取りだけではなく，市販化されるためのシェイプアップも兼ねているんだ。それだけに，このデバッグは大変重要になってくるのがわかるだろう。ゲームのバランスのすべてを，このデバッグが握っていると言っても過言ではないのだ。

発見された虫たちは，デバッグ管理ノートに記入されナイトーに手渡された。ナイトーはバグが自分のものかJ・小倉のものか，はたまた西脇プロのものかを判断し，各自にバグ撲滅の通達を出す。バグだと言われた各担当者は，そのバグを解明すべくエミューレーターでひとつひとつ丁寧に見直していくのである。

全部の機種にまたがってバグる時は，決まってナイトーのバグであった。機種に依存しないプログラムというのは，一度バグるとバグまでデータ互換になってしまうからだ。また，各機種毎に違う動作をするバグは，その大半が関数のバグであった。しかし，このように大まかに分類できないバグもたまに存在する。こういうバグがでると厄介だ。自分のバグではないとお互いが主張し続け，結局何が何だかわからなくなってしまうからだ。

そうこうしているうちに，デバッガーとして，なんと副社長が登場した。

「ナイトーくん。名前入力は大丈夫？」

「ええ，多分大丈夫だとは思いますが」

「よし，僕がデバッグしてあげよう」

副社長，横山英二氏。T&Eソフトの創始者の一人で，初期の作品のすべてを手掛けた超大物。現在のT&Eソフトの基盤は，副社長自ら開発したゲームソフトのヒットによるところが大きい。デバッグに際しては，人とは一味違った着眼点を持ち，かなりの高率でバグを発見する，これまた「プロ」であった。



デバッグはプログラマーにとって非常に緊張する一瞬だ。致命的なバグが発見されると，発売を延期せざるを得なくなることもこの業界では日常茶飯事。このときはナイトーの目も真剣だ。

副社長はまずハイドライド3の名前の入力ウィンドウを疑った。

「これがデバッグやー‼」

おもむろにがちゃがちゃキーボードをひっぱたくと，側にあった愛飲のマルボロを口に喰わえ，その煙草の煙を揺らしながら言った。

「あ～，疲れた」

スゴイ！よぴかぱくんがプレイできた！

さらにデバッガーとして，闘う営業よぴかぱくんが参加していた。よぴかぱくんは，その代表作としてディーヴァがあった。そう，あのさすらいのプログラマー吉川泰生と同一人物なのである。その吉川，よぴかぱと名を変えて，流れ流れてついに営業部のニューホープとなっていたりするのだ。現T&Eマガジン編集長でもある彼は，T&Eマガジンの読者を大事にするいい奴であった。読者の中でも女性の名前と住所だけは完全に暗記している素晴らしい記憶能力を持っている。その，よぴかぱが言った。



▲天上天下唯我独尊のバトル営業マン，吉川泰生とはこの人のこと。T&Eマガシン宛てに送られてくる女性からのハガキをしっかりとコレクションしているとか？

「いや～，僕でも遊べるじゃん」
「ほんとにー？」
あちらこちらから沸きおこる疑問の声。説明せねばなるまい。彼は業界でも有数の，アクション・ゲーム苦手野郎であった。その彼がハイドライド３で遊んでいる……，もとい，デバッグし続けていられる。これは脅威とも言えるのだ。ハイドライド３は，シリーズ中もっともアクション性が高いゲームであったから，誰もがよぴかぱくんではデバッグになんないな，と思っていた。その考え方を崩してくれただけでも，スゴイ，と思わなくてはいけない。これによってナイトーは，自分のゲーム・バランスの方向が間違っていなかったことを確認したのである。

夜食買い出し人はGPZ小田

デバッグは24時間体制で続けられた。真夜中でも続けられるものだから，当然，皆お腹がすいてきた。
「なあ～，誰かお腹すかん？」
我慢できずに最初に声をかけたのは副社長であった。副社長と言えども，徹夜でデバッグすることがあったのだ。しかし，この声に誰も反応しようとはしなかった。それは，この言葉の裏にある，「じゃあ，買い出しよろしく」という言葉を皆，本能的に感じ取っていたからだ。
「そう言えばお腹すきましたねぇ」
嬉しそうに言ったのは小田プロであった。呼称ＧＰＺ小田。彼はビンボーであった。彼がこのデバッグに参加した理由のひとつに「夜食が会社の金で食える」というのがあった。それは誰の目から見ても明白な事実であった。

T&E大全⑨

小田 芳郁

ニックネーム	（なぜか）小田PRO
担　当	いろいろなマシン。X68Kもやりたいぜ
生年月日	昭和38年2月16日
出身地	石川県金沢市
出身校	某大学中退
得意技	宝くじ末等しか当たらないこと
弱　点	好みの女性が前にいるとあがってしまってしゃべれなくなる。
強　点	夜に強く，朝に弱い（単に時間がずれている）
失敗談	昔，肥だめに大きな石を落とした時，その反作用物が体にべっちょりついたこと
趣　味	ツーリング，SONY MUSIC TVを見る（聞く）事，カウチポテトすること
好きなゲーム	上海，(スーパー)大戦略，アフターバーナーII
尊敬する人	お金持ち
ライバルは	借金取り
あなたが目指すもの	ハワイでのんびりくらしたい
今，一番やりたいこと	ハワイでのんびりくらしたい
今，一番欲しいもの	世の中銭じゃ‼
読者へのメッセージ	サイオブレード買ってね～！

そして，やはり夜食の買い出し人は小田に決まったのである。



▲「へ～い，毎度ォ！」と弁当を運んでいる彼は，決して木村家のアルバイトのお兄さんではない。何を隠そう，デバッグのプロフェッショナル，ＧＰＺ小田様なるぞ。

そして発売に！

締切りはどんどん近づいていた。時間も次々と経過していく。最後の最後まで気を許すことはできなかった。いつ，新たなバグがでるかわからないからだ。バグは出ないにこしたことはないのだが，こうもバグらしいバグが発生せずに続くと，逆に段々と不安になっていくものだ。
「うわっ‼」
誰かが声をあげた。その声は西脇プロだった。
「なんだ？ついにバグが出たのか？」
照れながら彼は小さな声で言った。
「悪霊に殺られちまったぜ」
「ドカ・バキ・ビシ・メキョ・グチョ‼」
怒りの鉄拳が飛び，西脇プロは深い眠りについたのである（うっそでーす）。
こうしてバグを消し去ったマスターを量産業者へ納入したのは，朝日がやけにまぶしい午前６時のことでした。
「やったぜ，完成だ。だあーっ‼」
喜びはしゃぎまわるナイトー。この後のハイドライド３の大ヒットは，この本書に書かれている苦労が実ったものと，開発スタッフ一同考えております。



▲『ハイドライド３』が完成して，一同でバンザ～イ!!　みなさん，どうもおつかれさまでした。

終章　ザ・ディ・アフター

マスター完成後，西脇プロにはさっそくある仕事が待っていた。ハイドライド３終了認定判断プログラムである。

ハイドライド３は，最後までゲームを解いてくださった人のために，終了認定証の発行をしています。この終了認定証を受け取るには，ゲーム最後に表示されるパスワードを記入して，T＆Eソフトまで送るようになっていたのだ。そのパスワードは複雑に暗号化されており，その解読は西脇プロしかできなかったのである。パスワードルーチンは，もともとナイトーが作る予定だったのだが，仕事が早く終わった西脇プロに，

「終わった？」

「終わった！」

「パスワード・ルーチン作ってくんない？」

「えー!!」

「仕様書作るからさ」

「そんなあ」

「じゃあよろしく」

と，無理矢理押しつけたものだった。西脇プロは，パスワード作成ルーチンに続き，パスワード解析ルーチン及び終了者登録ユーティリティーを作らされる羽目になってしまった。

西脇プロは三度（みたび），

「命かけても頼まれたらん」

と，固く心に誓ったのでありました。



PROLOGUE

プロローグ

●異次元の思い出

悪夢のようなエビルクリスタルが砕け散って以来，人々は怪物に襲われる心配もなくなり，平和に暮らしていました。人々は街を広げ，生活を豊かにしていきました。その間に攻撃的な魔法の呪文は，その必要を失い，人々の記憶から忘れられていきました。反面，生活に役立つような魔法の呪文は，人々の生活そのものの中に溶け込んでいったのです。

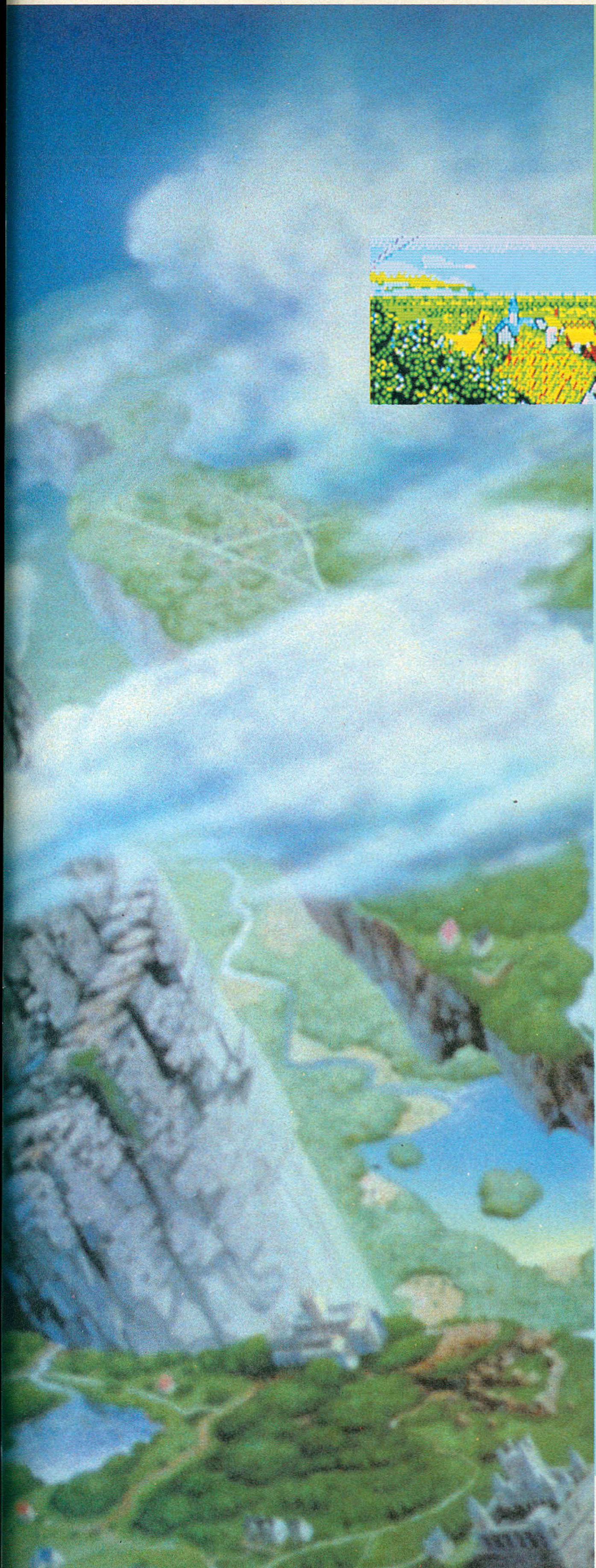
この地，フェアリーランドは人間と妖精とが共存する美しい世界でした。しかし，人々の生活が豊かになるにつれて，妖精たちの姿はだんだんと見られなくなってしまいました。そう，まるで人間だけの世界のようになってしまったのです。

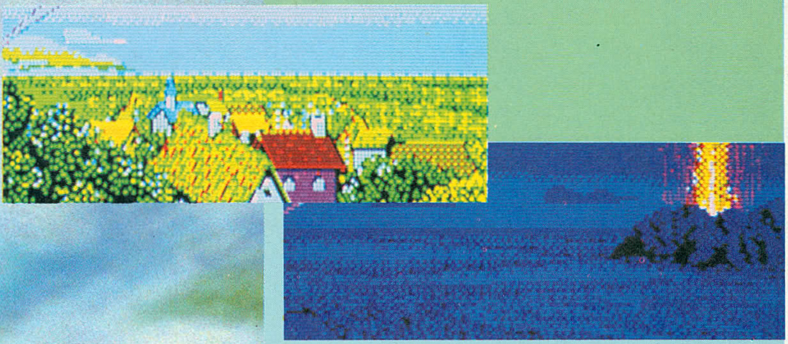
そんなある夜，地響きとともに巨大な火柱が立ち昇りました。そして，何事もなかったように，その夜は過ぎていったのですが……。

翌日，フェアリーランドに不思議なとびらが出現していました。このとびらは，中を通った人をどこか遠くへ飛ばしてしまうのです。それ以外にも，フェアリーランドに地割れが出現するなど，天変地異が起こるはずのないこの地では，絶対に考えられなかったような事態が次々と起こり始めました。

これを重くみた修道僧たちは，原因の究明を一人の若者に命じたのです。自らの世界を守るため冒険に旅立つ若者，それがあなたなのです。







●The Space Memories

The Evil Crystal like a nightmare was broken in pieces. And people have lived in peace without the fear of being attacked by the monster. This is Fairy Land where witchcrafts and swords are ruling. But no fairies are seen any more. And Fairy Land is just like a human world. One night. A huge pillar of flames shot up with a rumbling of the ground. But the night passed quietly ...... The next day. A strange door appeared in the middle of Fairy Land. The people going through the door are thrown far away. Other unusual mishaps such as cracks in the ground also started despite disaster can never happen in Fainy Land. Taking the situation serious, the monk ordered a young man to find out the cause of this unusual situation. The young man is going to set out on the adventure to defend his world. And you are the young man.

HOW TO PLAY

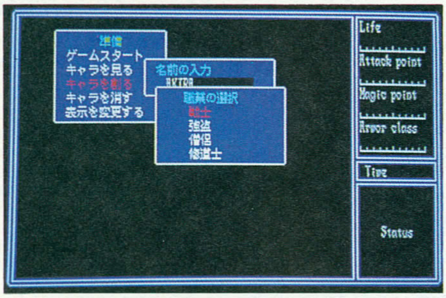
これだけは知っておこう『ハイドライド3』基礎知識講座

キャラクターメイキング

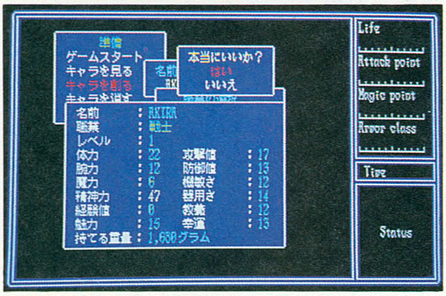
多くのRPGは,ゲームをはじめるにあたって，まず自分のキャラクターの設定をする「キャラクター・メイキング」という作業を行わなければいけない。この『ハイドライド3』も「本格的ＡＲＰＧ（アクティブ・ロールプレイング・ゲーム）」と銘打っているだけあって，最初に待っているのがこの作業。「めんどくさいから適当でいいや」といいかげんにやっちゃう人もいるかもしれないけど，じつはこの初期設定があとあとまで尾を引く。一発気合いを入れてバーンとキャラ・メイキングしておくのが利口なのだ。

キャラクター・メイキングと言っても，このゲームでは自分の名前を入力して，職業を４種類の中からひとつ選ぶだけでＯＫ（じつは怪物という隠れ職業もあるんだけど→㊙テクニック集のページを参照）。職業を決定すると，その特徴に合った属性値が表示される。ただし，この属性値はある程度乱数の要素（ようそ）が入って決められているので，納得（なっとく）のいくパラメータがでてくるまで，何度もキャラクター・メイキングをやり直すのがコツだ。

４種類をうちのどの職業を選ぶか――コレは個人の好みもあるだろうけど，なんだかんだ言ってもやはり初めてプレイする人には戦士をおすすめする。戦闘に向いていて魔法も使え，重量にもそこそこ耐えられる（→後述）戦士こそ,『ハイドライド３』でもっともバランス良く遊べる職業だとボクは思うからだ。参考までに，各職業の特徴と，その乱数が加わる前の初期パラメータを紹介しておく。



◀ウインドウのメニューから「キャラを創る」を選択。まずは自分のキャラにつけたい名前を入力し，職業を４種類の中からひとつ選ぶ。

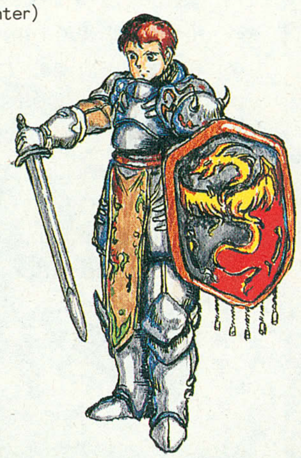


◀すると，そのキャラクターのパラメータがズラリと表示される。納得（なっとく）がいかない数値だったら，もう一度作り直そう。

戦士 Fighter

言うまでもなく戦闘のエキスパート。攻撃力，防御力が著しく高い。魔力が若干少なめなのが気にかかるが，それでもゲームをクリアするのには十分な量。体力が４職業中３番目というのが泣きどころか。

●称号の変化：戦士(Fighter)
　→強者(Warrior)
　→英雄(Hero)



初期データ

体力	8
腕力	10
魔力	5
精神力	50
魅力	11
攻撃値	15
防御値	11
機敏さ	12
器用さ	10
教養	8
幸運	9

強盗 Robber

圧倒的に体力に秀でている職業。はじめから「持てる重量」が大きいため，序盤戦から他の職業よりもワンランク上の武装をすることができる。器用さも高い。だが，最後のほうになっても魔力がほとんどゼロに等しいのが最大の欠点。また，魅力と精神力が極端（きょくたん）に低いのも痛い。

●称号の変化：強盗(Robber)
　→盗賊(Thief)
　→英雄(Hero)



初期データ

体力	18
腕力	14
魔力	0
精神力	0
魅力	2
攻撃値	11
防御値	7
機敏さ	7
器用さ	20
教養	3
幸運	15

キャラクター・メイキング時は，この初期データに以下のような操作が加えられて出力される
体力＝(rnd(3)＋初期値)× 2
その他の属性値＝rnd(3)＋初期値

僧侶 Cleric

精神的に高尚な位置に属している僧侶は，魅力・精神力が非常に高い。魔力も4種族中No.1ときてるが，反面攻撃力・防御力・腕力が最下位。序盤戦で重量や戦闘に苦労することになる。しかし，レベル5になるまでは他の職業より1.5倍経験値が多く入るように設定されている。

●称号の変化：僧侶(Cleric)
→僧正(Bishop)
→英雄(Hero)



初期データ

体力	13
腕力	7
魔力	20
精神力	80
魅力	13
攻撃値	6
防御値	6
機敏さ	10
器用さ	3
教養	18
幸運	15

修道士 Monk

魔力が僧侶につづいてNo.2，攻撃力・防御力も戦士につづいてNo.2と，戦闘と魔法の両方に優れた，バランスのなかなか良い職業。しかし，致命的なのが体力が異常に少ないこと。それさえ克服できれば，問題はないのだが……。

●称号の変化：修道士(Monk)
→僧正(Bishop)
→英雄(Hero)



初期データ

体力	4
腕力	13
魔力	13
精神力	50
魅力	19
攻撃値	12
防御値	11
機敏さ	12
器用さ	11
教養	11
幸運	20

各パラメータ徹底紹介

レベル Level

キャラクターの総合的な強さを表わす。必要な経験値がたまって聖なる寺院へ行くと，レベルアップをすることができる。レベルアップに必要な経験値は，次の計算式によって求められるぞ。

レベルアップに必要な経験値＝(現在のレベル)^2×100

これをもっとわかりやすく具体的な表にすると，第1表のようになる。なお，お腹がすいた状態のときに減っていく体力の値は，このレベルの値に比例するんだ。

《第1表》レベルアップに必要な経験値一覧表

レベル	必要EXP	レベル	必要EXP
1	——	11	12100
2	100	12	14400
3	900	13	16900
4	1600	14	19600
5	2500	15	22500
6	3600	16	25600
7	4900	17	28900
8	6400	18	32400
9	8100	19	36100
10	10000	20	40000

体力 Life

これがなくなるとゲーム・オーバーになる。今までのハイドライド・シリーズと違って，野原でジッとしてても体力は回復しない。宿屋に泊まるか，体力回復剤を使うか，治癒の呪文を使うかしかないんだ。体力はレベルアップとともに増えていくわけだけど，その増える量はつぎの計算式によって求められる。レベル20を超えたときの制限があるのを見ればわかるとおり，レベル20以上はほとんど強さが変わらない。

レベルアップに伴って増える体力の量
＝体力の初期設定値＋（rnd（幸運の初期値÷2）－幸運の初期値÷4）
ただし，レベル20を超えたときは，
＝rnd（幸運の初期値÷4）のみ

注）rnd（n）とは……0以上n未満の乱数を発生させるコマンド。ここでは，特に整数に限る。たとえば，rnd（20）といったら，0～19の範囲内のランダムに選ばれた整数ということである。

腕力 Strength

自分の攻撃が相手に当たるかどうかの判定，さらには持ち運べるアイテムの重量に大きく関わってくるのがコレ。自分の攻撃がモンスターに対して有効かどうかはつぎの計算式にて判定される。

A＝相手の機敏さ－装備している全アイテムの重量(kg)
B＝自分のrnd（腕力）＋腕力÷2
このとき，B＞Aならば攻撃は有効である。

それともうひとつ，レベルアップに伴って増える量は，つぎのとおり。

> レベルアップに伴って増える腕力の量
> 　＝（20－前のレベル）＋rnd（3）
> ただし，（20－前のレベル）がマイナスのときは，rnd（3）のみプラスとなる。

魔力 Magic point

魔法の呪文を使うときに必要となるパラメータ。回復させるには，宿屋に泊まるか薬草を使うかしかない。レベルアップに伴って増える量は，つぎの計算式によって求めら

> レベルアップに伴って増える魔力の量
> 　＝魔力の初期設定値＋（rnd（幸運の初期値÷2）－幸運の初期値÷4）
> ただし，レベル20を超えたときは，
> 　＝rnd（幸運の初期値÷4）のみ

精神力 Mind force

『ハイドライドII』のFORTHと同じく，キャラクターの心の善悪を表わす。0～33で悪，34～66で中立，67～100で善。悪のモンスターを10匹倒すと1上がるが，善のモンスターを1匹倒すとガクンと低下する。ちなみに，モンスターの善悪を見きわめるポイントは，向こうからこっちに先制攻撃をしかけてくるかどうかということ。精神力が低いと，アイテムの値段が高くなっちゃったり，さらにはゲームの最後のほうで困ることに……。

経験値 Experience

モンスターを倒すことによって得られる，RPGにはつきもののパラメータ。この経験値とひきかえに，聖なる寺院ではレベルアップが，魔導師の館では魔法の呪文を覚えることができる。どちらを選ぶかは，そのときそのときのキミの判断におまかせしマス。

魅力 Charm

その名のとおり，キャラクターの魅力を表わす。このパラメータに関しては，初期設定値のみ有効で，レベルアップとともに増えていった値にはじつは何の意味もなかったりする（レベルアップに伴って増える魅力の量は，魔力のそれと同じ計算式にて求められる）。魅力が関わってくるアイテムの売買金額についての計算式は，つぎのとおり。

> アイテムを購入するときの実売価格
> 　＝定価－定価×（魅力の初期値＋精神力÷4－25）÷100
> アイテムを売るときの買い取り価格
> 　＝定価×0.6×（100－魅力の初期値）÷100＋10

攻撃値 Attack point

敵に与えるダメージ量に大きく関係してくるパラメータ。そのダメージ量はつぎの計算式によって求められる。

> A＝敵の基本防御値＋敵の装備しているアイテムの総合防御力
> B＝自分の基本攻撃値＋自分の装備している剣などの攻撃力
> 　敵に与えるダメージ量＝（256－A）÷512×B
> 　※50％の確率で幸運の初期値がダメージ量として入る
>
> 　ただし，飛び道具を装備している場合は，自分の基本攻撃値がいくらであろうと，Bは一定の値となる。

上のような公式があるとは言え，使いこなすことができる重量を超えた武器を装備していると著しく攻撃値が低下するので注意すること。また，レベルアップ時に増える攻撃値の量は，魔力と同じ計算式で求められる。

防御値 Armor class

敵の攻撃から受けるダメージ量に影響を与えるパラメータ。そのダメージ量は，攻撃値のところと同じ公式にて計算可能（敵と自分を入れ替えれば良い）。レベルアップに伴って増える量は，つぎの式を参照のこと。

> レベルアップに伴って増える防御値の量
> 　＝5＋rnd（2）
> 　ただし，レベル20を超えたときは，rnd（2）のみプラスとなる。

機敏さ Agility

敵の攻撃からの回避力を表わす。回避できるかどうかは，腕力のところの計算式によって判定される。また，レベルアップとともに増える量は，魔力のときと同じ。

器用さ Dexterity

この値が高いほど，ワナから受けるダメージを回避できる確率が高くなる。これまた，レベルアップ時に増える量は，魔力のときと同じ。

教養 Intelligence

自分の使う魔法のうち，防衛，攻撃，無敵といった，使用時間に関係する呪文に対して影響を与えるパラメータ。呪文の持続時間は，つぎの計算式によって求められる

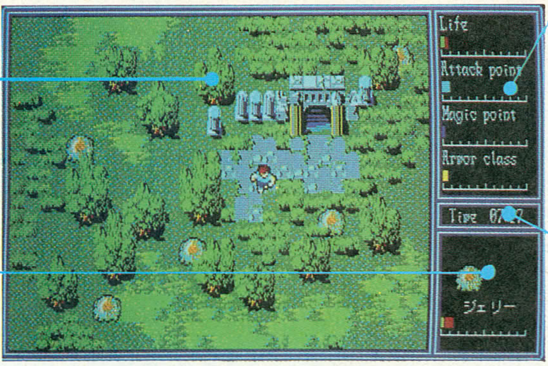
> 防衛，攻撃の呪文の持続時間＝教養÷8＋30
> 無敵の呪文の持続時間＝教養÷16＋10

これも，レベルアップ時に増える量は，魔力のときと同じだ。

幸運 Luck

細々したところで，意外とこのパラメータが重要な意味を持ってくる。魅力と同様に，このパラメータも初期値にしか意味がなく，レベルアップとともに増える値はただの飾り。よって，キャラクター・メイキングのときに，この値にだけは気をつけるようにしよう。

画面構成



メイン画面

ゲームの進行はすべてこの画面，あるいはその中に開かれるウインドウにて行われる。

ステータス表示部

モンスターと戦闘中のときや，なんらかのイベントがあるときに使用される部分。見落とすべからず。

能力値表示部

プレイヤー・キャラクターの現在の能力値を棒グラフで表示する。上から，体力，攻撃力，魔力，防御力。体力と魔力は，減少すると棒グラフが赤くなっていく。

時刻表示部

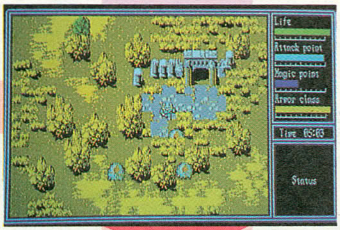
ゲーム中における現在の時刻を表示する。

時間の概念

『ハイドライド3』における1日のスケジュール表



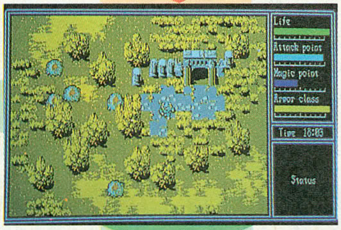
▶フェアリーランドの明け方。5：00～7：00という起床前の時間なので，この画面は徹夜をしていないと見れない。



▶昼の時間は長いが，過ごしようによってはアッという間に終わってしまう。どことどこを回ってどのモンスターを倒すかという計画性が大事だ。



▶18：00を過ぎると，ぼちぼち日が暮れてくる。そろそろ町へ帰る時間も気にしたいところ。ちなみに，天空の町・城では，いつまでたっても昼のままだ。



▶夜になると，町の人たちは寝静まってしまい，宿屋と寺院以外は閉店してしまう。モンスターたちも強くなるので注意！



『ハイドライド３』では，前作にはなかった新たな二つの制限が加わって，ゲームの難易度がより高くなった。そのうちのひとつが，時間の概念だ。

このゲームの世界には，日常の世界と同じように時間というものが存在する。画面の右まん中に「Time」と表示されているのがそれで，正確に１分刻みで（と言っても，ノーマルなスピードでプレイしているときは，ゲーム中の１分＝実際の１秒くらいだけど）１日は24時間にて構成されている。

とりあえずは，左に『ハイドライド３』における１日のスケジュール表というのを作ってみたので，注目してほしい。

このゲームの世界で生活している主人公キャラは，夜がきたら宿屋に泊まって眠らなければならない。もしも徹夜で冒険をしたりすると，腕力がガタ落ちしてこっちの攻撃が敵にまったく当たらなくなってしまうんだ。よって，夜の22：00～23：00ぐらいになったら，宿屋に入って翌朝までゆっくりと眠るのがベスト。お泊まりすれば，体力・魔力ともフルに回復してくれるからね。

宿屋に宿泊した主人公は，翌朝の7：00に目をさますことになる。ただし，ここで注意がひとつ。もしも24：00をすぎて宿屋に入ると，主人公が起床するのは，7：00は7：00でも翌日の7：00となってしまうんだ。つまり，

午前サマをした主人公は，じつに24時間以上も眠りつづけるってワケ（まるでライターのような超不規則な生活！)。

べつに日付が変わったってゲームの進行には特に影響ないけど，解き終えたときに表示されるパスワードに「ゲームの世界で何日が経過してエンディングまでたどりついたか」というパラメータが入っているそうなので，T＆Eソフトから修了認定証をもらいたい人なんかはちょっと気をつけたほうがいいかもしれない。

それと，時間に関して気をつけなくちゃいけないことがもうひとつある。スケジュール表の13：00と19：00に位置している〝食事〟がそれだ。その時間がきたときにプレイヤーキャラが食料を持っていると，「ピューッ」という音とともに自動的に食事をとることになる。お腹がイッパイになれば元気百倍――ダメージも回復してくれるし（完全にではないけれど）新たな冒険への活力が湧いてくるってもんだ。

ただ，もしも食料を持たずして食事の時間を迎えてしまうと，事態は少々やっかいなことに。しばらくするとプレイヤー・キャラは「お腹がすいた」状態になり，何もしなくても体力がチョビチョビと減っていき，それでもほっておくとついには餓死してしまうんだ。

万一「お腹がすいた」状態になってしまったら，すぐさま町へもどって食料を買い，「道具を使う（食べるの意)」したほうがいいだろう（内藤さんいわく，食事の定刻を過ぎてしまった主人公は拒食症になってしまうので，「道具を使う」コマンドを使ってやらないと食料を口にしないそうだ)。

ま，以上のような理由からも，冒険にでるときは1日分の食料（つまり2個）を携帯していくのがベスト。とは言え，食料は1個500ｇもするので，自分の持てる重量が少ないときにはかなりの重荷になってしまう。キャラが弱いうちは，食事時間が近づいたら町にもどり，食料を買ってその場で食べるという方法を取るといいかもね。また，宿屋に早めに帰る生活パターンをとるなら，19：00の食事はとらなくても大丈夫だヨ。

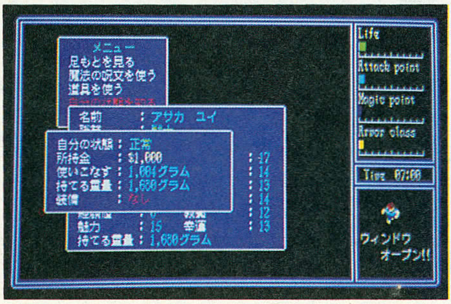
食料のちょっと変わった使いかた

食料は食事の時間に消費されるだけのアイテムとして考えられがちだけど，じつはそれを応用してちょっと違った使いかたをすることもできる。たとえば，モンスターにボコボコにされて体力がピンチのとき。体力回復剤や治癒の呪文が使えれば問題はないんだけど，どちらも尽きていたなら，「道具を使う」コマンドで強引に食料を食べてみるべし。けっこう体力が回復するゾ。

それから，マッドドラゴンまたはガイザックというデカキャラとの戦闘のとき。このときにはウィンドウを開くことができないから，体力を回復させることは一切できないと思われていた。しかし，ひとつだけ盲点があったのだ。デカキャラとの戦闘中に食事時間をむかえると……そう，自動的に食料を食べて体力が多少回復するんだよね。このテクを使えば，わずかながらも対デカキャラの戦闘がラクになるゾ。

重量制限

『ハイドライド3』を難しくしている要素その2が，これまた今回の作品で初めて登場した，アイテムの重量制限の概念。要するに，決められた重量以上の重さのアイテムを持ち運びしようとすると，プレイヤー・キャラになんらかの束縛が加わるっていうものだ。こうした重量の概念は，テーブルトークのRPGではもはや常識のようなものとなっているんだけど，パソコンRPGでこれを取り入れている作品は極めて珍しい。しかも『ハイドライド3』の重量制限は，テーブルトークRPGで重量を1ケタ計算しまちがえたときくらいに超シビアときてる。



◀ウインドウ内に表示されている「使いこなす(重量)」「持てる重量」に注目！ この二つがもっともやっかいなパラメータなのだ。

武器や防具はもちろん，細々としたアイテム類から，はてはお金までに個々の重量が設定されていて，そのトータルの重量が「持ち運べるアイテムの最大総重量」を超えてしまうと，プレイヤー・キャラの移動スピードが極端に遅くなってしまうんだ。ゲーム・スタート時に有り金全部はたいて装備を買って，さて冒険に行こうかと思ったら，武器屋からでた途端に一歩も動けなくなってしまった……なんて経験を，きっとだれしも一度はすることだろう。このゲームでは常に持てる重量を気にしながら，アイテムの売買・捨て拾いをしなければならないのだ。

中でもイチバン気をつけなくちゃいけないのが，意外と忘れがちなお金だ。モンスターを倒していくとお金がジャラジャラとかせげるわけなんだけど，それらはすべて小銭だから重さはけっこうなものになる。そこで登場するのが，両替機というアイテム。これを使うと，＄10→＄100→＄1000と小銭を大きなお金に替えてくれるんだ。お金のせいで自分の移動スピードが遅くなったように感じたら，すぐ両替機を使うように心がけよう。

また，持てる重量ギリギリのアイテムを持ち運んでいる

ときに宝箱を見つけたら，そこでは一考が必要。というのも，宝箱を開けて高価な武具を見つけたとしても，自分が持てる重量をオーバーしてしまうわけだから，持ち物のうちのどれかを，あるいはせっかく見つけた新たな武具を捨てざるを得ないからだ。まあ，本当にゲームの進行に関係ある重要アイテムだったら，たとえ捨てても元どおりに宝箱の中にもどされるけど，それ以外はすべてパー。よって宝箱を開けるのは，いつリセットしてもいいようなダミーの状態で行なうようにしよう。

ちなみに，以下が問題の重量に関係している二つのパラメータだ。

持てる重量 Have weight

キャラクターが持ち運びできるアイテムの最大総重量を表わす。計算式に腕力が入っていることからも，レベルアップすればその値が増えていくことがわかる。以下がその計算式だ。

持ち運べるアイテムの最大総重量＝現在の腕力×140

使いこなせる武器の重量 Master weight

たとえ「持てる重量」はクリアしていても，こちらで引っかかると，その武器が持っている本来の破壊力を完全に発揮することはできない。よって，いくら高価な武器だろうと，このパラメータよりも重い物だったら，宝の持ちぐされになってしまうんだ。このパラメータの計算式は，つぎのようになる。

使いこなせる武器の最大重量＝現在の腕力×42＋500

魔法の呪文

魔法の呪文は，天空の街の魔導師の館で経験値と引きかえにマスターすることができる。呪文を覚えるのに必要な経験値を求める計算式は右のとおり。ちなみに，魔力を回復させるには，宿屋に泊まるか，薬草を使うかしかない。

呪文を覚えるのに必要な経験値
＝（現在覚えている呪文の数＋１）^{2}×50
※ただし，職種が僧侶か修道士のときは，×½をする

魔法の呪文一覧表

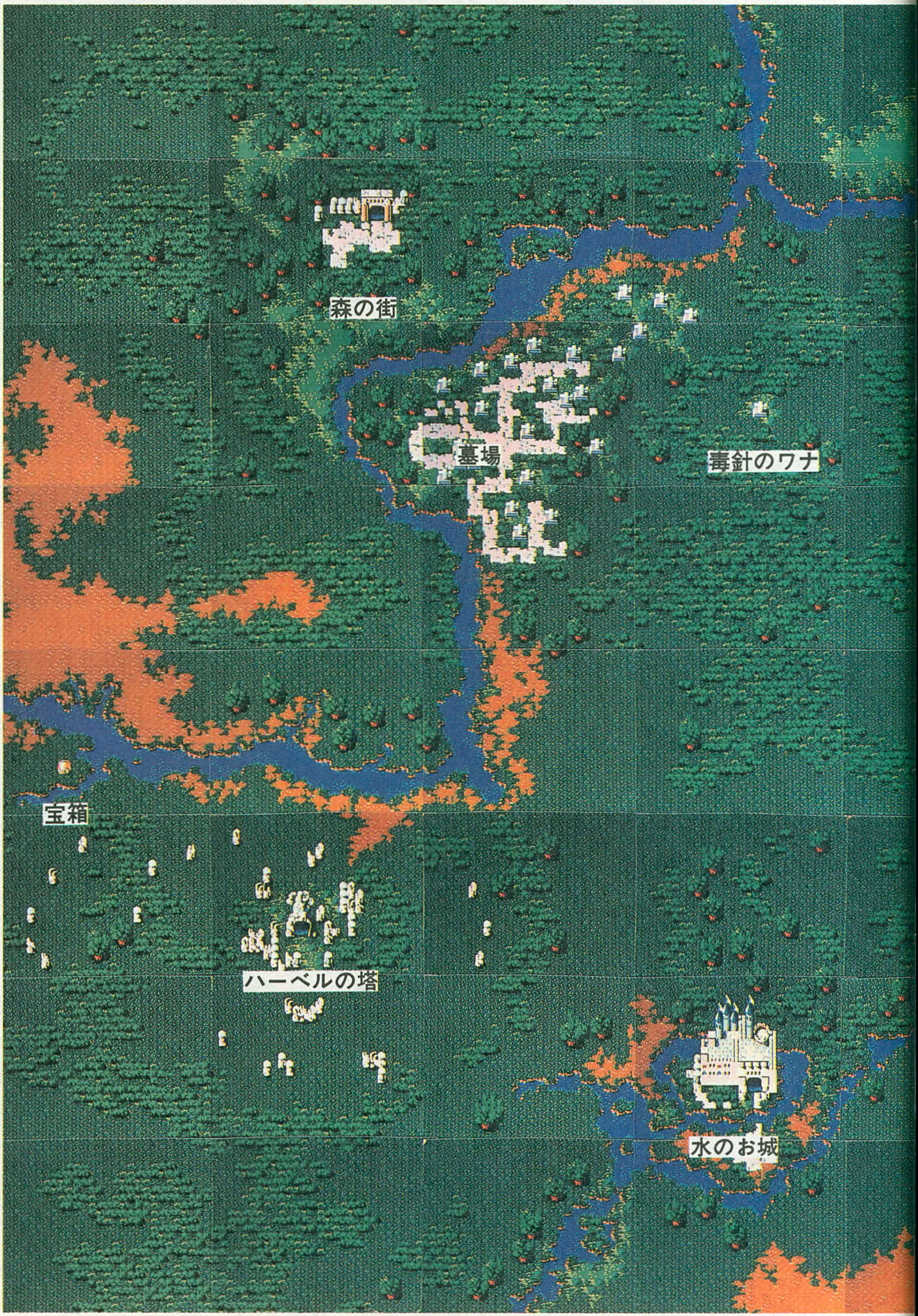
魔法名	消費MP	※マスターするのに必要なEXP	効力
幻覚(Revolve)	5	50	相手の移動方向を反転させる
解毒(Detoxication)	5	200	体内の毒素を完全に消す
治癒(Cure)	15	450	体力をある程度回復させる
深度(Depth)	5	800	現在位置を調べる
調査(Inspection)	10	1250	宝箱のワナをはずす
移動(Transfer)	30	1800	最後に立ち寄った街へワープする
恐怖(Terror)	7	2450	画面内の敵の防御力(Armor class)を引き下げる
幻惑(Cloud)	7	3200	画面内の敵の攻撃力(Attack point)を引き下げる
睡眠(Sleep)	10	4050	敵を眠らせて動きを止める。しかし攻撃そのものは止まらない
防衛(Protect)	10	5000	自分の防御力を一定時間引き上げる
攻撃(Enhance)	20	6050	自分の攻撃力を一定時間引き上げる
無敵(Max-power)	30	7200	自分を一定時間無敵にする

※注）職業が僧侶か修道士のときは，この値が半分になる
また，恐怖と幻惑の呪文は，使いすぎると敵が最強になる場合がある

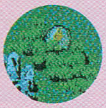
これで完璧!! フェアリーランド マップ別完全攻略ガイド

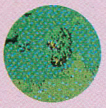
地上世界

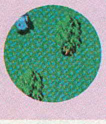
美しきフェアリーランドに異変が…



このエリアに登場するモンスター


ジェリー


食人樹


樹木の精

このエリアで手に入るアイテム

両替機

フェアリーランドの地上のサイズは、前作と同じで8×8画面分。完全な〝閉じた世界〟になっていて，下の写真マップでズーッと上に進むと下から，右に進むと左から，それぞれ1画面ずつズレてでてくるようになっている。

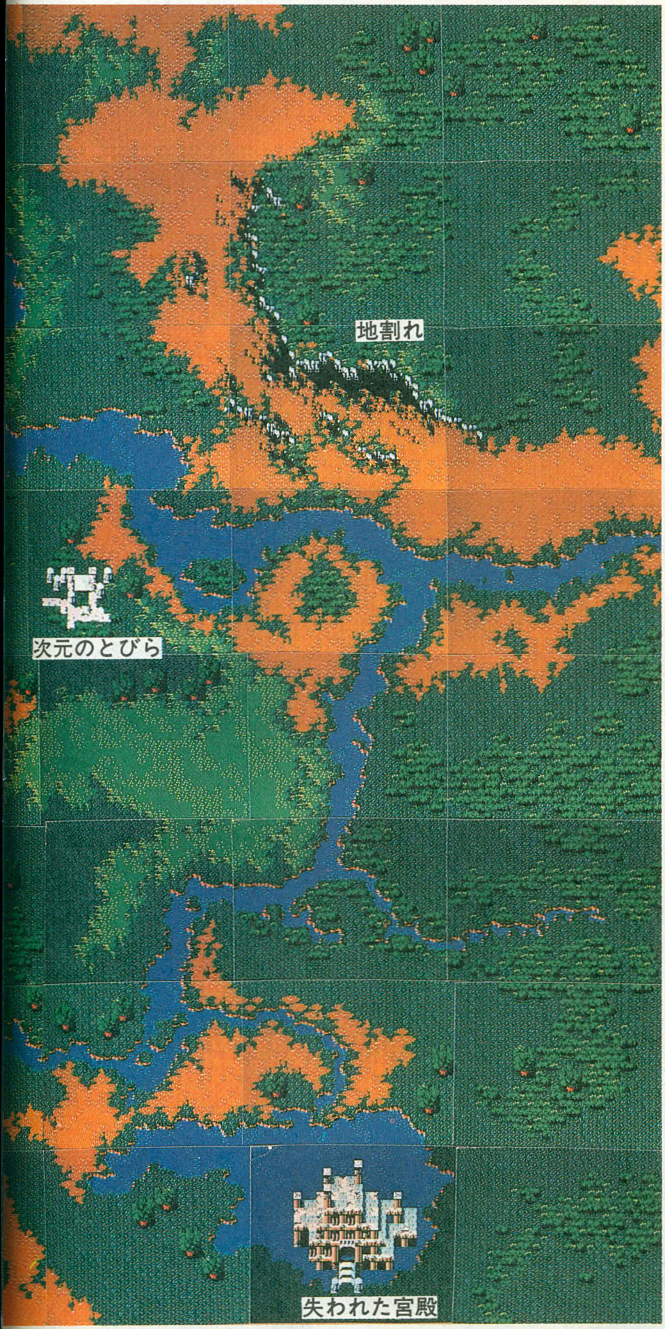
スタート地点は，左上にある森の街だ。はじめはそこを拠点として，地道に経験値かせぎをするしかない。

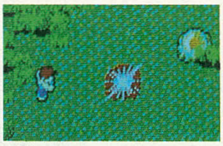
地上にいるモンスターは，ジェリー，食人樹，樹木の精の3種類。そのうちの樹木の精は善のモンスターだから殺すと精神力が下がっちゃうし，食人樹はけっこう攻撃力が大きいので，しばらくの間はジェリーだけを狙い撃ちするのが得策だ。武器は飛び道具のスリングが絶対オススメ。

ところで，はじめの主人公にとって食人樹の強さはかなりのもので，運が悪いとゲームをスタートした瞬間に食人樹が自分のすぐワキにいて，ほんの2，3秒でゲーム・オーバーになってしまうこともある。ちなみに，ボクは最初にプレイしたときに，2度つづけてこの仕打ちをくらいました，ハイ。

さて，レベルアップでもして持てる重量に余裕がでてきたら，森の町からまっすぐ北に進んだところにある宝箱の中の両替機を取りに行こう。両替機の重量は，500g。けっこうな負担になってしまうかもしれないけど，コレを持っているのと持っていないのとじゃ大違い。だって，もしも持っていなかったら，経験値かせぎでたまったお金を両替するために，わざわざ商店に行って買い物をしなくちゃいけないからね。武装を少々怠ってでも，先に両替機を手に入れたほうが能率的だヨ。

レベル4～5ぐらいまでキャラクターが成長したら，つぎはハーベルの塔の探索に出発だ!!



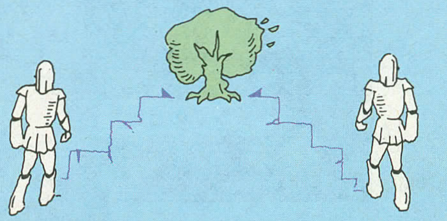


◀スリングを装備していれば，こんなふうに遠距離攻撃を試みることができる。接近戦よりもこっちのほうがリスクが少ないのは言うまでもない。

対食人樹必勝法

食人樹と樹木の精とのちがいは，移動しているかどうかということ。1か所にジッととまっているのが食人樹なんだけど，コイツはプレイヤーが近づくと弾（？）をはいてくるとてもイヤなヤツだ。だが，そんな食人樹にも必勝法があった!!

写真Ⓐの位置，じつはココが食人樹に対する安全地帯なんだ。この位置でひたすらスペース・キーをたたけば，楽勝で倒すことができる。ただし，**写真Ⓐ**の位置に入るには，食人樹に対して左下もしくは右下からななめに接近すること。でないと，安全地帯に入る前に弾に当たって，かなりのダメージを受けちゃうぞ。





≪写真Ⓐ≫食人樹に対する安全地帯



森の街

すべての冒険の拠点なのだ!!

ゲームがはじまってキミが最初にやってくるのが，ここ森の街だ。この街には，はじめから最後までズッとお世話になるので，構造や売っている物をしっかりと頭にたたきこんでおこう。

聖なる寺院は，このゲームで唯一レベルアップのできる場所。キッドの宿屋は1泊$1000とちょっぴり高いけど，夜になったら泊まらないと主人公はどんどん弱くなってしまう。武器商店〝ばくれつ屋〟となんでも屋〝ぼんぼん〟だって，アイテムの重要な入手場所――ホラね，どの施設も大切な場所でしょ？

なお，左上にある封印された扉は，残念ながらあるアイテムを持っていないと開けることができない。その下の銀行も，当初は所持金を預けておけるという設定だったそうなんだけど，最終的にメモリの関係で入らなくなってしまい，〝閉鎖中〟になってしまったのことだ。とは言え，じつはこの銀行にも秘密があったりして……（→㊙テクニックのページを参照）。

それから，各場面ごとに何人かずつ街の住人たちがいるので，必ず一度は全員の会話メッセージをチェックするようにしよう。会話するには，キャラクターをぶつけてスペース・キーを押すだけでOK。住人たちが持っている会話メッセージは1人1パターン。もしも建物の影などにいて話せない人がいたら，いったん他の画面に移動してから元のところへもどってみるべし。さっきまで話せなかった人が別の場所に出現しているはずだヨ。

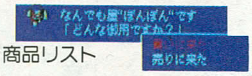
●武器商店
ばくれつ屋



商品リスト

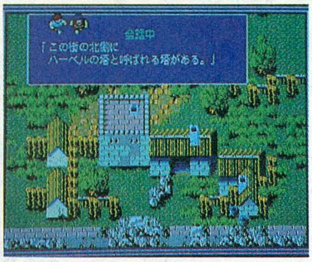
品　　名	値段($)	重量(g)	品　　名	値段($)	重量(g)
ナイフ	50	500	戦闘用のオノ	8000	10000
短剣	1000	2000	革の服	500	3000
スリング	100	1000	鎖かたびら	5500	5000
やり	3000	3000	盾	450	2000
こんぼう	500	1000	精神の盾	1000	2000
オノ	4000	5000			

●なんでも屋
ぼんぼん

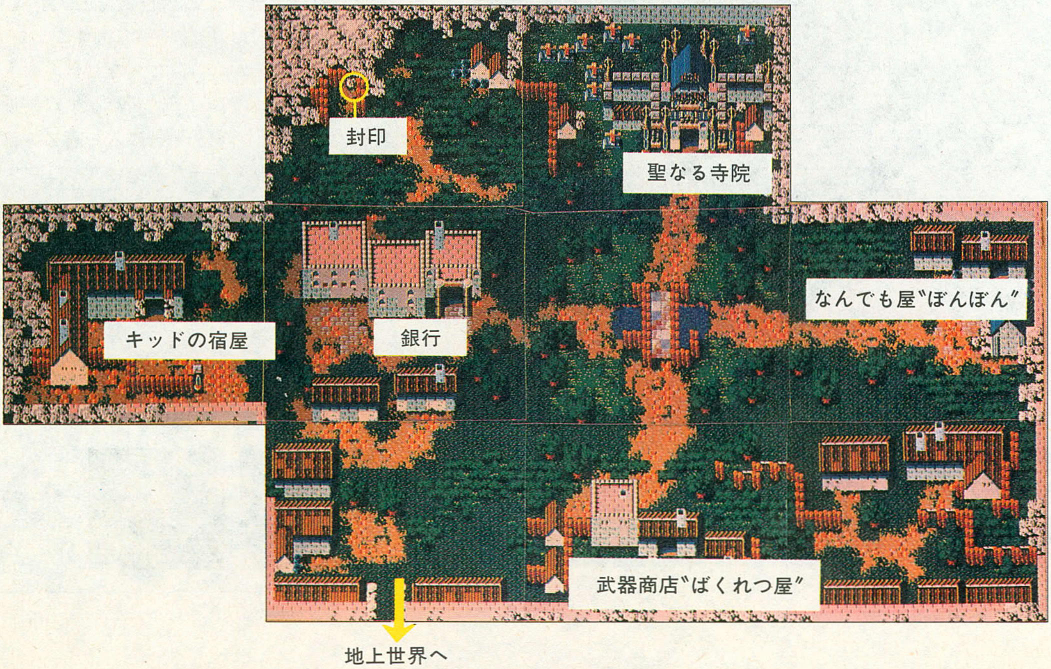


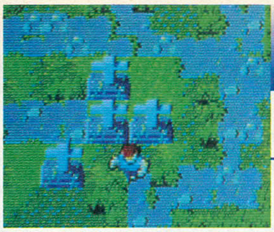
商品リスト

品　　名	値段($)	重量(g)	品　　名	値段($)	重量(g)
かぶと	400	1000	食料	250	500
和風かぶと	1500	3000	ランプ	10000	1000
体力回復剤	50	100	オイル	500	500
解毒剤	100	100			
薬草	10	300			
＋5体力回復剤	1000	100			



▶会話をしてみて大事そうなメッセージがあったら，とりあえずはメモっておこう。忘れちゃったらシャレになんないもんね。





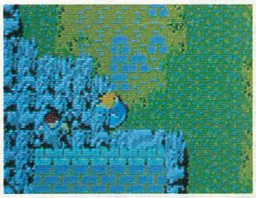
地下の街

倉庫に隠された秘密とは…？

ゲームの序盤で，プレイヤーの行動の第２の拠点となるのがココ。だけど，森の街のように簡単に入れはしない。この街の入口を見つけるためには，あることをしなくちゃいけないんだ。そのあることとは――ハイドライド・シリーズをとおしてプレイしている人なら，どの作品にも共通する定石っていうのがある程度わかっているよね。そう，マップ上に配置されている物を押すと，ズズッと動いて何かが起こるってヤツのことだ。この地下の街を見つけるためにやらなくちゃいけないことも，まさにそれ。以前は栄えていたという噂の墓地で××すると……ね！

この街の店で売っている品物は，森の街よりも高級品ばかり。でも，重量もけっこうあるので，はじめのうちはなかなか買えない。せめてダンジョンに入る前に小型の弓か聖なる剣ぐらいは手にいれておきたいんだけど……。

えっ！ ダンジョンってのはどこにあるのかって？ ふふっ，アセらない，アセらない。じつは，慰霊の洞窟というダンジョンの入口が,この町の倉庫のどこかにあるんだ。倉庫に侵入するには，夜８：00をすぎて門番がいなくなったときを狙う――コレが正統派の戦法なんだけど，夜中に戦闘をつづけるのはやっぱりキツイ。そこで一案。頭のいい人は，倉庫の右上にある通りぬけられる壁を利用しちゃうのだ(マップ内の太い矢印)。これで昼間っから慰霊の洞窟へ潜入できるってわけさ。ただし，洞窟内に入るのは，水のお城の王様の話を聞いてからにしたほうがいい。ストーリーの流れに従うようにしましょ。



▲ここがいわゆる"通り抜けられる壁"。これさえ見つけちゃえば，時間に関係なく倉庫に出入りができる。

●武器商店
風太郎



商品リスト

品　　名	値段($)	重量(g)	品　　名	値段($)	重量(g)
長剣	5000	4000	星飾りのかぶと	10000	5000
聖なる剣	20000	6000	体力回復剤	50	100
やり	3000	3000	＋３体力回復剤	300	100
小型の弓	5000	3000	キャンプの道具	200000	5000
鋼製のヨロイ	20000	10000	食料	250	500
鋼製の盾	5000	10000	オイル	500	500



ロイヤルバー
"Number13"で起こった悲劇

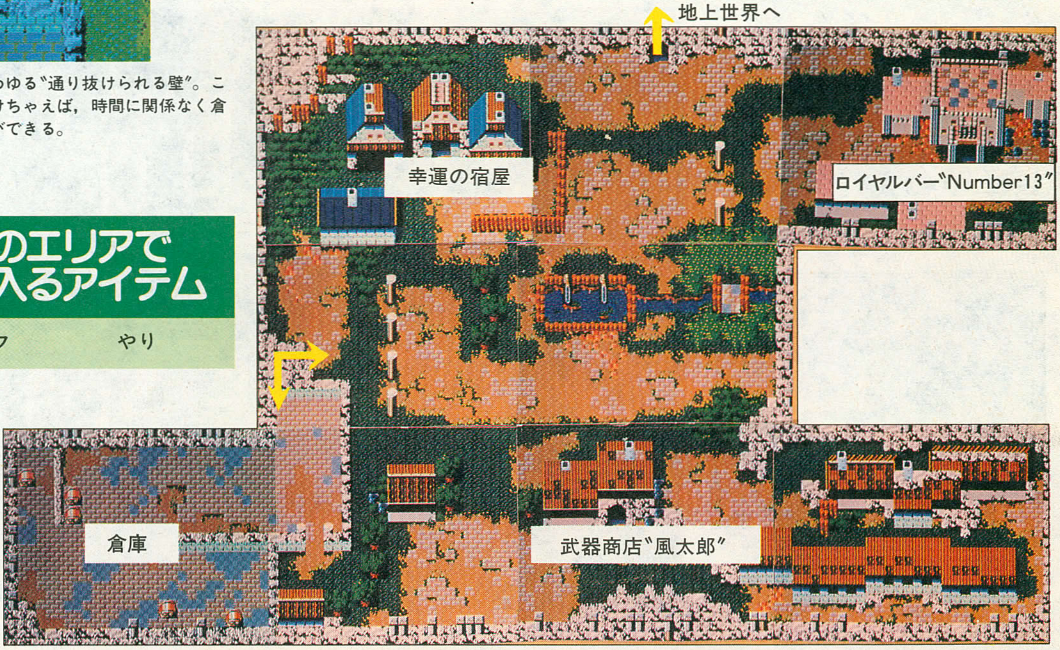
地下の町が見つかってルンルン気分だったボクは，足どりも軽やかにロイヤルバー"Number13"という店に入ってみた。すると，女の子とお酒がでてきて，なにやらあやし気なフンイキ。こいつはヤバそうだゾ～と思い，しつこい女の子をふり払って店からでようとすると，案の定，こわそうなお兄さんがスルスルと横に近づいてきた。

「え～，全部で＄20000になります」

バ，バカな！ そんな大金持ってたら，聖なる剣でも買ってるっつーの。

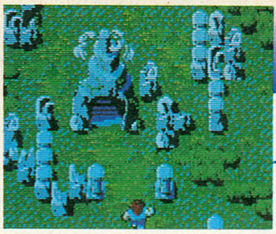
「なんだと？ 金がない？ お客さん，なめてもらっちゃ困りますぜ」

――バコ，ボコ，ドガッ☆♧♡！ ＄20000持ってなかったボクは，店のヤツにふくろだたきに会い，体力が一気に激減してしまった。モンスターには勝てても，こんなヤツに負けちゃうなんて……。バカヤローッ，こんな店二度とくるもんかーっ!!



このエリアで手に入るアイテム

ナイフ　　やり

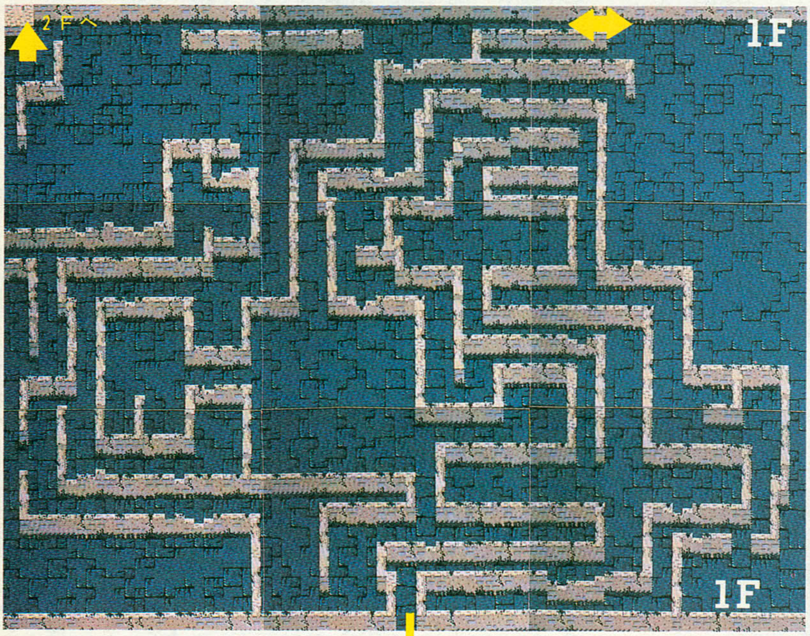


ハーベルの塔

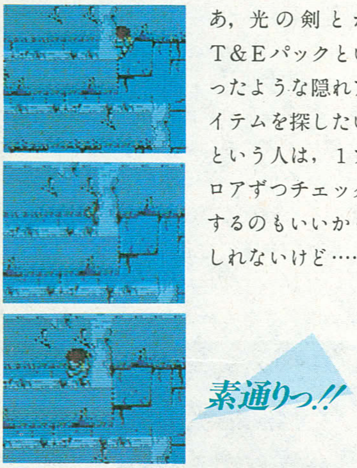
地上200階建ての超高層建築!!

こんなに壮絶(そうぜつ)な塔がいまだかつてあっただろうか？なにが壮絶って，なんとこのハーベルの塔は地上200階もあるのだ！ はじめにこの設定を聞いたとき，ボクは気が遠くなってしまった。だって，200階ものフロアを1階1階チェックしていったら，クリアするのに何時間かかるかわかったもんじゃないもの。しかし，さすがにそこまで非人道的なゲームはこの世にありはしない。

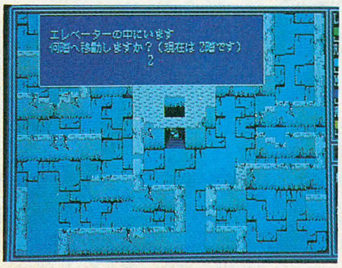
このハーベルの塔にはエレベータというのがついていて2階から190階まで一気にのぼることができるんだ。エレベータのスイッチを入れるために一度6階まで歩いてのぼらなくちゃいけないけど，そのあとはもう200階という数字に悩まされることはない。文明の利器のありがたさをしみじみと実感するってカンジだね，うん。



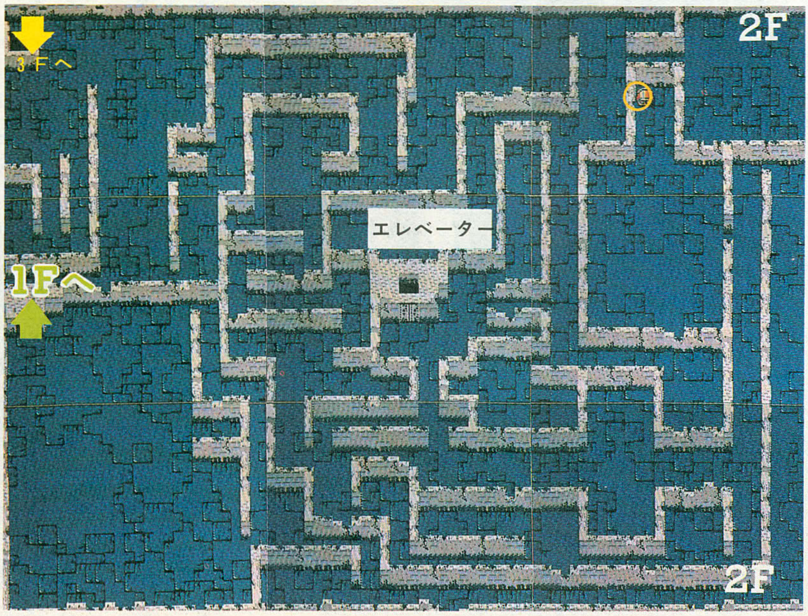
基本的にこの塔は，19×階から天空の街へ通りぬけるだけでOK。天空の街で情報を聞いてから17×階へ雲の石を取りに戻ることもあるけど，それ以外の階は特に気にすることはない。まあ，光の剣とかT&Eパックといったような隠れアイテムを探したいという人は，1フロアずつチェックするのもいいかもしれないけど‥‥。

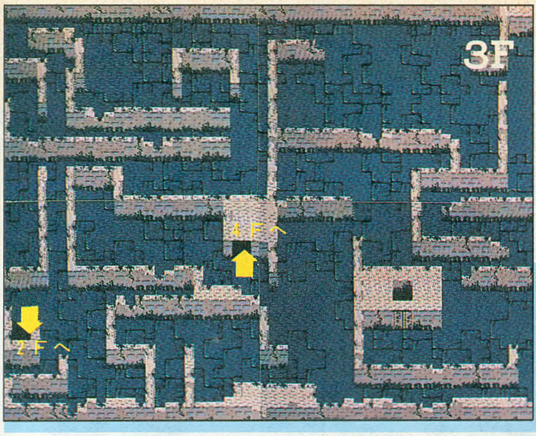


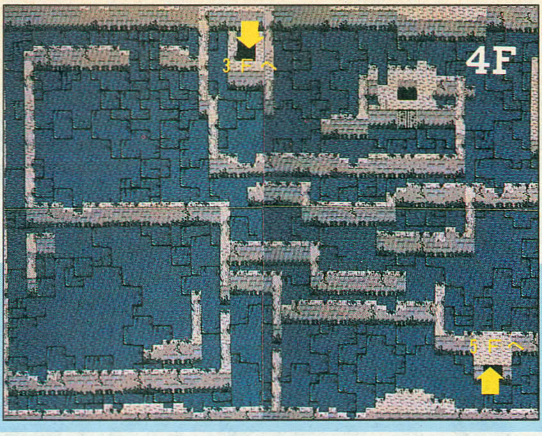
なお，この塔の中には，経験値かせぎにもってこいのモンスターたちがそろっているゾ。バルバル&エルガルの兄弟（？）コンビはとくにオイシイ。EXPをバリバリとかせいで，レベルアップに励(はげ)んでくれ!! ——でもスライムと吸血コウモリは殺さないでやってね。善のモンスターなんだから。

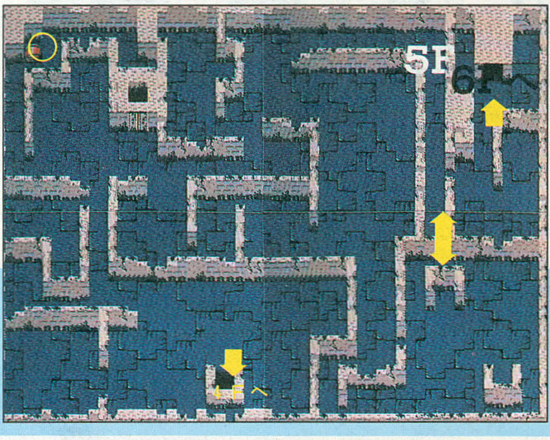


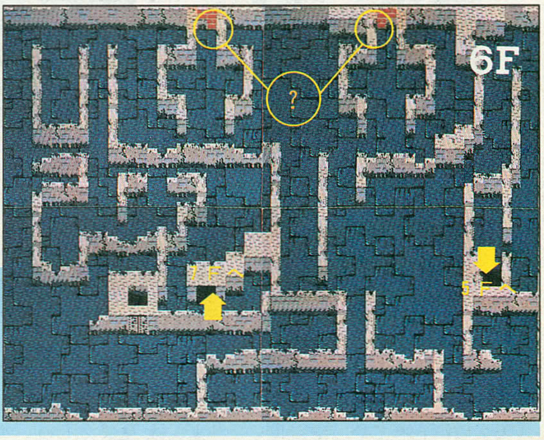
▲2F〜190Fまで移動可能なエレベータ。6Fのスイッチさえ入れちゃえば，もう自由自在に使える。便利♡





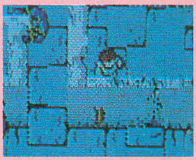




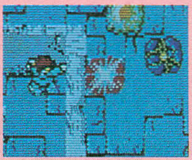


必殺！壁抜けアタック

ハーベルの塔の中で経験値をかせぐ場合，自分のキャラのレベルが低いとけっこうツラかったりする。そんな人には，このテクニック！『ハイドライド3』では剣類が壁をつきぬけるという性質を利用して、壁越しに敵を攻撃しちゃえばいいのだ。こっちがダメージを受けることは絶対にないから、安心して戦えるってもんだ。

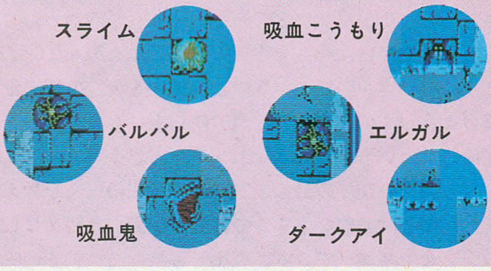


▶このとおり，剣は壁をつきぬける。



▲それを利用して，壁ごしにバルバルにアタック！ ラクショーだぜ!!

このエリアに登場するモンスター

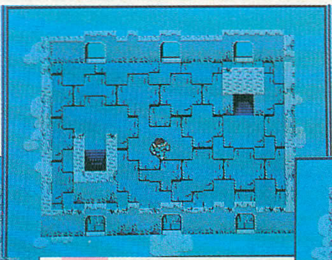


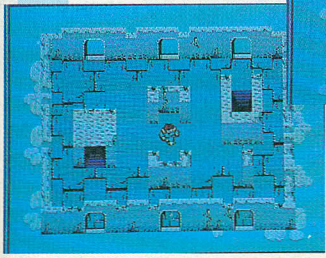
このエリアで手に入るアイテム

魔法のお守り　おどレーター
雲の石　T＆Eパック　光の剣

197階

この階からＢＧＭが変わる。どうして町のＢＧＭになるんだろう？



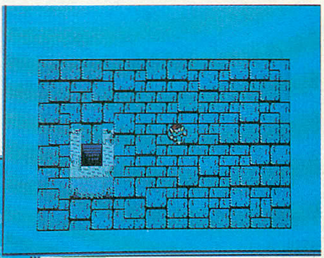


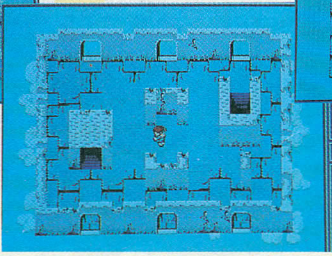
198階

ムムッ，あの雲はいったい!? 注意力のある人なら，すぐに謎が解けるよね。

199階

もはや最上階の一歩手前。よくこんなところまでのぼったよなあ。



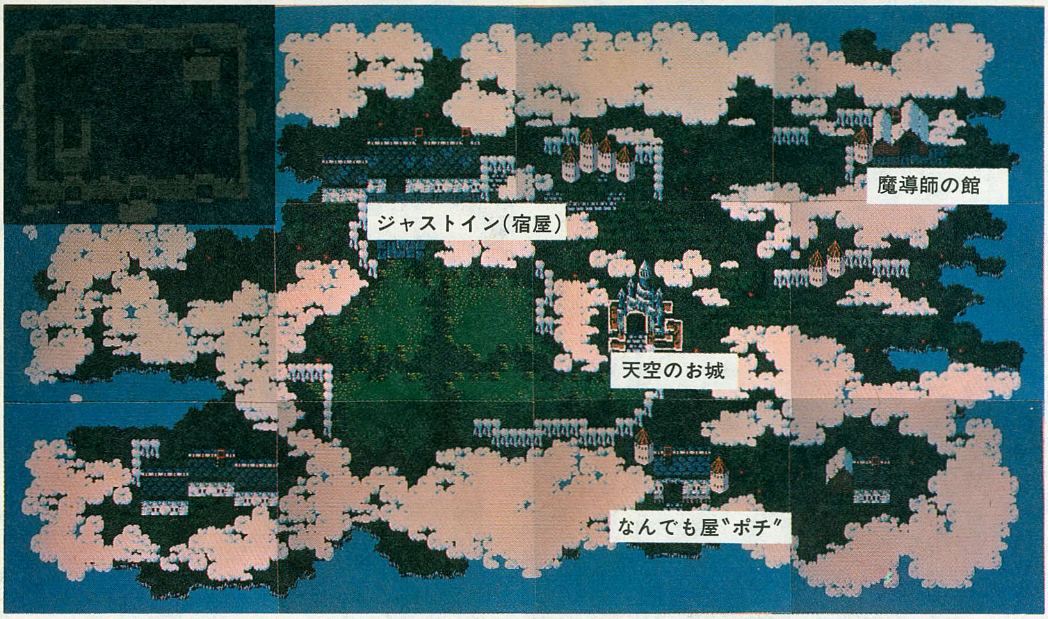


200階

やったあ，ハーベルの塔を制覇したぞ！ ちなみに，まわりに落ちたら死にますので，念のため。

天空の街

魔法の呪文を覚えられる唯一の場所だ!!



こうしたアイデアが87～88年のゲームソフトでけっこう見られたってのは，やっぱり『ラピュタ』の影響だろう。「天空の街」っていうと，聞こえもいいし見ばえもいいからね。

さて，『ハイドライド3』の天空の街は，ご多分にもれず，雲の上にフワフワと浮かんでいる。どうやったらここへ行けるのかは，今さらくどくどと書く必要もないだろう。そう，ハーベルの塔というのは，地上と天空の街とを結ぶ橋のようなものだったんだ。197階以上になると街のBGMが流れるというのが大きなヒントだと思うヨ。

この天空の街での最大の目玉は，魔法の呪文を教えてもらえる魔導師の館だ。ここでは経験値と引き替えに12種類の呪文をマスターできる。戦士でも最低「移動」の呪文ぐらいまでは覚えておきたい（それ以降の呪文は正直言ってそんなに実用性がない……と思う，ボクは)。

また，なんでも屋〝ポチ〟で，有用なアイテムを買いこんでおくことも忘れずに。攻撃値が上がってスペースキーを押しているだけで連射できる「戦士の石」，防御値がけっこう上がる「神の十字架」などはなかなかお買い得だ。とは言え，どちらもけっこうな重量があるので，レベルがそこそこ上がってないと持ち運ぶのはツライかも。

この街で得られる情報をたよりに雲の石を手に入れてから，街の中心部にある天空のお城に入ろう。



▶いーよねー，とってものどかで。この街は夜になっても暗くならないけど，キャラクターの腕力はしっかり下がっちゃうのでお気をつけて。

●なんでも屋
ポチ



商品リスト

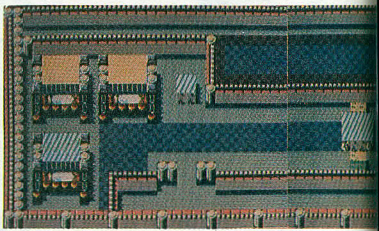
品　　名	値段($)	重量(g)	品　　名	値段($)	重量(g)
革の服	500	3000	神の十字架	10000	1000
鎖かたびら	5500	5000	戦士の石	5000	1000
体力回復剤	50	100	食料	250	500
解毒剤	100	100	スーパーオイル	1000	500
+3体力回復剤	300	100			
ソーマの杯	10000	300			

魔導師の館



呪文リスト

呪文名	必要EXP	消費MP	呪文名	必要EXP	消費MP
幻　覚	50	5	恐　怖	2450	7
解　毒	200	5	幻　惑	3200	7
治　癒	450	15	睡　眠	4050	10
深　度	800	5	防　衛	5000	10
調　査	1250	2	攻　撃	6050	20
移　動	1800	30	無　敵	7200	30





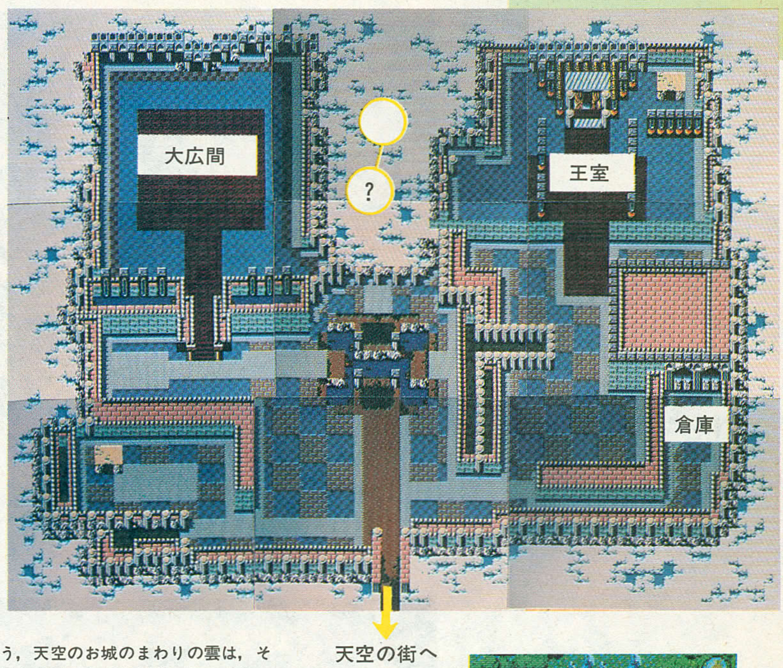
天空のお城

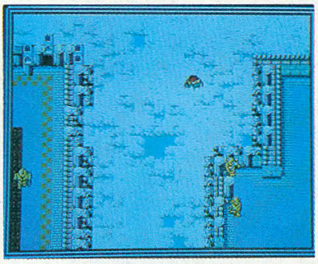
フワフワな雲の上を散策してみよう

このエリアで手に入るアイテム

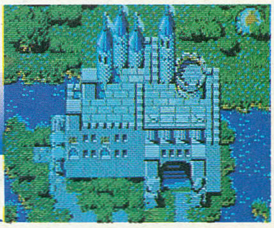
薬草

いったいこのお城は何のためにあるんだろう？——そんなふうに考えこんでしまったキミに，ちょっとしたヒントをあげよう。地上世界に，水のお城というどうやっても入ることができなかった城があったよね。じつは，この天空のお城は水のお城のちょうど真上にあたる位置に浮かんでいるんだ。とすれば……おっとっと，あわてないでくれ。いくらレベルが上がったからって，この高さから落ちたらひとたまりもない。それなりの装備をしなくっちゃ。よし，風のマントだ!!——ちがうっつーの。





◀何を隠そう，天空のお城のまわりの雲は，その上を歩くことができちゃうのだ。うへえー，高いよー，こわいよー，足がすくむよー。



水のお城

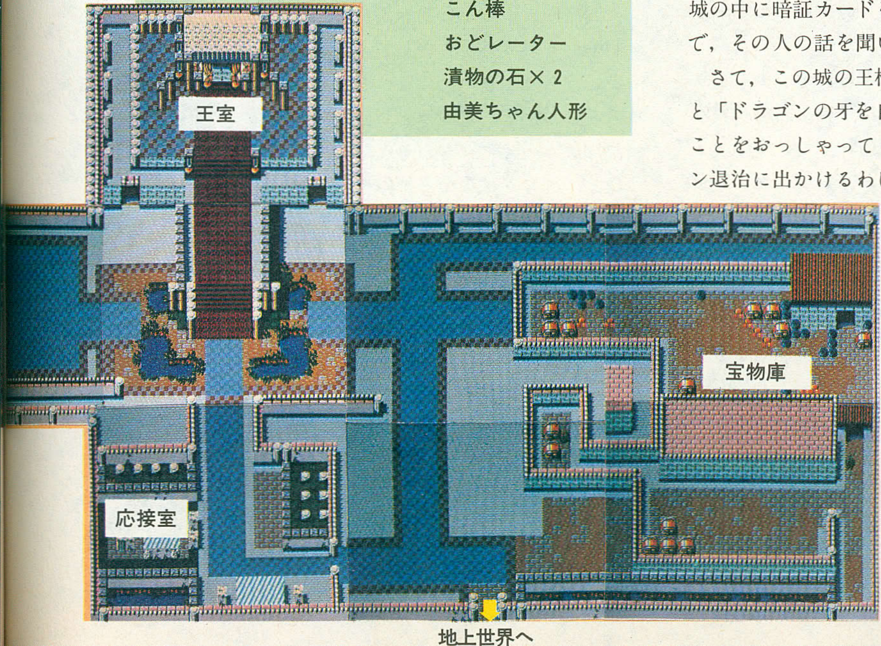
珍し物好きな王様の願い事って？

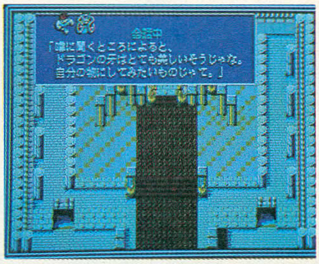
このエリアで手に入るアイテム

暗証カード	戦士の石	解毒剤
ジムの巻物	ランプ	＋３体力回復剤
		こん棒
		おどレーター
		漬物の石×２
		由美ちゃん人形

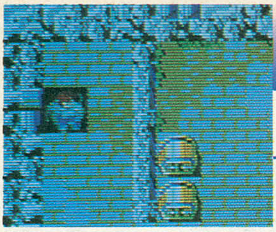
ヒラリと舞い降りた水の城，ここではまず今後出入りするのに必要な暗証カードというアイテムを探してみよう。このお城は言わば会員制クラブのようなところで，カードを持ってこないと入口の前に橋がかかってくれないんだ。城の中に暗証カードをなくしてしまったという人がいるので，その人の話を聞いてみるべし。

さて，この城の王様はとても珍し物好きで，話しかけると「ドラゴンの牙を自分の物にしたい」などと好き勝手なことをおっしゃってくれる。というわけで，キミはドラゴン退治に出かけるわけだ。



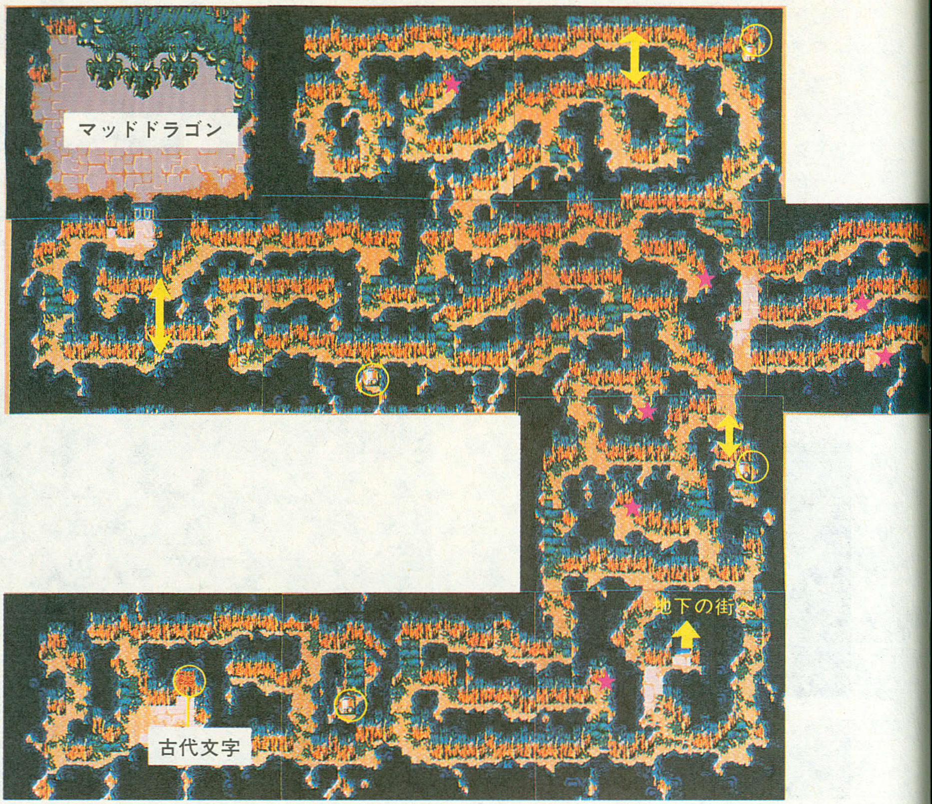


▲すわっているだけで望みの物が得られちゃうとは，なんて幸せなお人なんだろう。少しは冒険者の気持ちもわかってもらいたいもんだよ，まったく。



慰霊の洞窟

中盤のデカキャラ、マッドドラゴン登場!!



このエリアで手に入るアイテム

熱田神宮のお守り
完全体力回復剤
食料
魔法のヨロイ
ドラゴンの牙
次元のお守り

水のお城の王様から依頼を受けたキミは，いよいよお待ちかねの洞窟探検にでかけることになる。洞窟って言えば――そう，地下の街のところでちょっと話題になったアノ洞窟のことだ。左下にある倉庫のところでしつこく「足もとを見る」していれば，きっと入口が見つかるはず。がんばってくれ。

洞窟に入る前に，最低つぎの装備ぐらいはそろえておきたい。

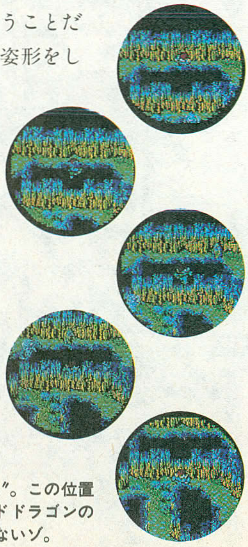
・ランプ＋スーパーオイル（オイルでも可）……まっ暗なダンジョン内を歩くには100％必需品。はじめて洞窟に入るときは，探索しているうちにオイルが切れてしまう恐れもあるので，多めに持っていこう。洞窟からでたらランプをはずしておくことも忘れずに。オイルのムダ使いになっちゃうからね。

・聖なる剣…マッドドラゴンと戦うときには，やはりこれくらいのレベルの武器がほしい。もっとも，アクション・ゲームに自信のない人は，トータルな攻撃力は下がっちゃうけど飛び道具の小型の弓のほうがいいかも。

・解毒剤……洞窟の中には毒針のワナというのがあって，触るだけで毒をくらっちゃったりする。解毒(げどく)ができないとそんなときは一大事。よって解毒の呪文を持ってない人にぜひとも携帯をオススメしたいのが，この解毒剤だ。えっそんなトラップに引っかかるほどドジじゃないから解毒剤なんかいらないって？　アマイ，アマイ。最後に絶対開けなくちゃいけない宝箱で高い確率で毒針のワナをくらうことになるのダヨ。

・食料，薬草，体力回復剤……このへんのアイテムもぜひとも持っておきたい。

洞窟内に一歩足を踏み入れると，とにかく悪霊ってヤツが強い。視界外から平気で遠距離攻撃してくるから，慣れないうちはボロボロにされちゃうことだろう。しかも，まるっきり同じ姿形をした浮遊霊(ゆうれい)ってヤツもいるんだけど，コイツはなんと善のモンスター。倒すと当然のごとく精神力がガタ落ちしてしまう。恐ろしく強いうえに善悪の区別までしなくちゃいけないなんて（ツライ）^{2}。さらに「通り抜けられる壁」なんていうのが随所(ずいしょ)にあって，それも探さなくちゃいけないから（ツライ）^{3}。



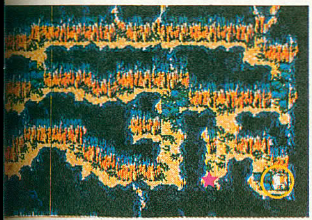
▶コレが噂の“通り抜けられる壁”。この位置を見つけださないかぎり，マッドドラゴンのところへたどり着くことはできないゾ。

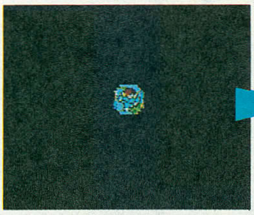
このエリアに登場するモンスター



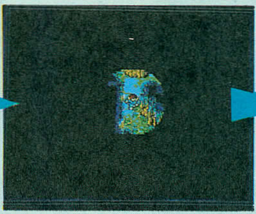
これがサイズ可変スポット処理だ!!

慰霊の洞窟，禁断の洞窟といった洞窟の中に入ると，自分の視界が円形に限定されて，マップの把握が非常にツラくなる。これがいわゆる〝スポット処理〟なんだけど，このゲームでは持っているオイル・アイテムの種類によって，視界の広さが変化していくんだ（万一オイルが切れかかってくると，視界がどんどん狭くなっていってしまう)。よって，初心者のかたには視界の広いスーパーオイルがオススメ。後半の禁断の洞窟では，真夜中の目というアイテムを使ってマップを理解してから冒険するといいかもね。

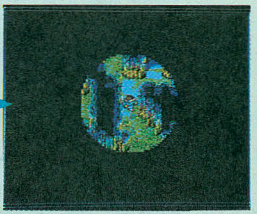




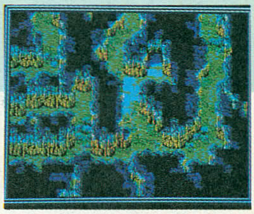
▲何もつけていない状態



▲オイル＋ランプを使用した状態



▲スーパーオイル＋ランプを使用した状態

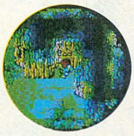


▶真夜中の目を使用した状態

だけど，苦あれば楽あり，洞窟の中にはなかなか使えるアイテムが落ちている。完全体力回復剤はぜひともラストまでキープしておきたいし，銀製のヨロイも＄50000という超高級品。ただ，20000gとメチャクチャに重いので，あまりにハンデになるようだったら惜しまずにポイッと捨ててしまおう。むしろ右はじの宝箱の中にある魔法のヨロイのほうがお得な品かな。

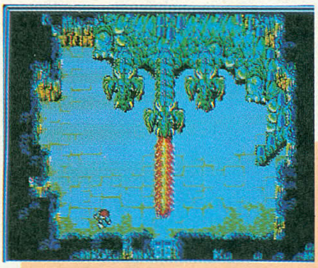
そして，左上の部屋に入ると，いよいよこのゲーム初のデカキャラ，マッドドラゴンとの戦闘シーンになる。戦闘に入るともはやウインドウを開くことはできないので，その前にしっかりと体力を回復しておくようにしよう。倒せば待望のアイテム，ドラゴンの牙が手に入るゾ!!

なお，左下のほうの「古代文字が書かれている場所」にはあとでもう一度くることになる。要チェック！



▶ムムッ，いったい何が書いてあるんだろう？　なんとかのメガネとかいうアイテムでも持ってくると読めるようになるのかな？　──ブーッ，ハズレ。じつはこの文字自体には何の意味もなかったりする。





対決、マッドドラゴン!!

闇に狂えし三つ首の竜〝マッドドラゴン〟は，口からものすごい攻撃力を持った炎をはく恐るべきデカキャラだ。コイツとの戦いではキミのアクション・ゲームの腕が試されることになる。攻略法はつぎのとおり。

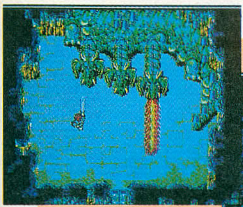
①狙った首の中心線から半キャラ分だけ自分のキャラをズラし，ドラゴンの首が伸びきったときに届く射程で待つ（写真Ⓐ)。

②ドラゴンが炎をはこうと口を開けた瞬間に，一撃を与える。マッドドラゴンは，このときにしかダメージを受けないのだ（写真Ⓑ)。

③一撃を与えたら，間髪を入れずにすぐ横に逃げる。欲張って剣を２回振ったりすると，逃げ切れずに炎に焼かれてしまうゾ！（写真Ⓒ)。

──以上の①～③を繰り返していれば，まちがいなくマッドドラゴンを倒すことができる。なお，アクション・ゲームにイマイチ自信がないという人は，聖なる剣のかわりに小型の弓を装備して戦いにのぞもう。

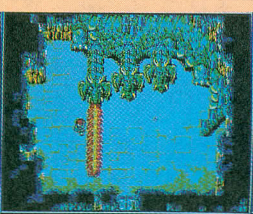
倒すまでに時間はかかるものの，遠距離で戦うことができるので非常にラクだ(写真Ⓓ)。ちなみに，T＆Eの開発室には，レベル３でマッドドラゴンを倒した人がいるんだって。ヒェ〰〰。



＜写真Ⓐ＞WAIT



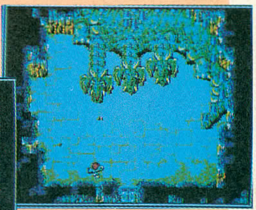
＜写真Ⓑ＞ATTACK



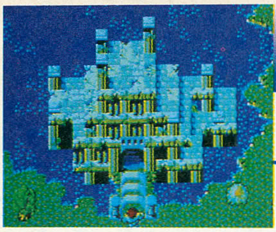
＜写真Ⓒ＞ESCAPE



ALMOST WIN！



＜写真Ⓓ＞小型の弓を使った安全策。楽勝だぜ！

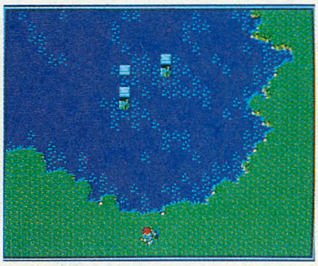


失われた宮殿

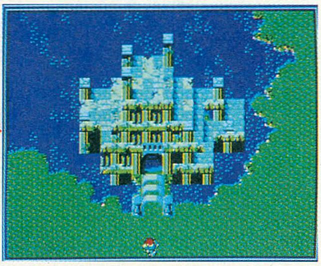
先住人たちから残されたメッセージ

これよりゲームは後半に突入。森の街の左下にあるへんてこな物の浮かぶ（？）湖，いよいよココの謎が解かれるときがやってきた。今まで得た情報を元に，××××をチョチョイのチョイと使うと，ホーラ，呼ばれて飛びでてジャジャジャジャーンの失われた宮殿だ！

この建物の中はとってもＳＦチックな作りになっていて，今までのハイドライド・シリーズからは想像もつかないようなグラフィックが目を引く。しっかし，ファンタジーのゲームにＳＦの要素を取り入れるとは，大胆なことをしましたなあ。思わずスターアーサー伝説４か!?なんて思っちゃったりして（ちがうってば）。



▶今まではなんだかわからなかった、この突起物。



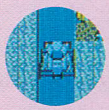
▶あるアイテムを使うと、宮殿が出現！ てことは『ハイドライド1』の主人公がこの宮殿を建てたのかな？

1F

宮殿の入口の通路は経験値かせぎに絶好の場所だ。得られる経験値が平均100っていうのはメチャクチャにオイシイ。ここでレベル18ぐらいまで一気にレベルアップしてしまおう。まだキャラが弱いうちに先に進もうとすると，３Ｆで苦しい思いをすることになるからね。

経験値かせぎをするときには，右下の写真のような位置にキャラクターを配置して，スペース・キーを押しっぱなしで2468のキーを使うようにするといい。そうすると，キャラクターは１か所に止まったままで，クルクルと向きを変えて攻撃することができるんだ。たとえ，護衛ロボットを倒したときに重たい鋼製の盾が得られて重量制限をオーバーしてしまっても，このテクは有効。ジャマっけな盾は，町へ帰るときにでもまとめて捨てちゃえばＯＫ。時間的に考えても，コレがもっとも効率のいい戦法だと思うヨ。

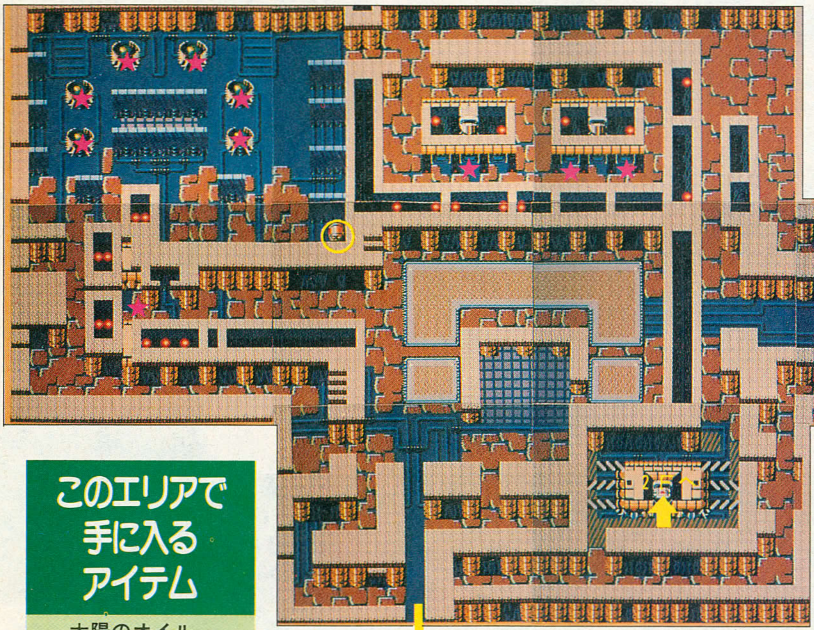
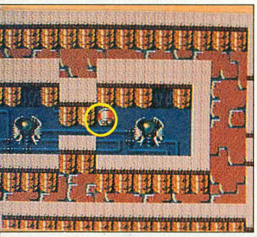
このエリアに登場するモンスター



護衛ロボット



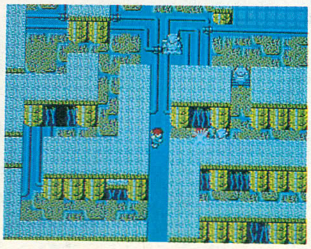
自動攻撃装置

地上世界へ

このエリアで手に入るアイテム

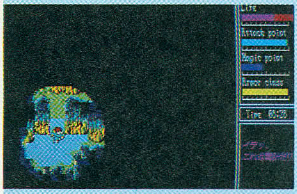
太陽のオイル
＋３体力回復剤



▶この位置がサイコーの経験値かせぎ場所だ。危なくなったら，すぐに森の町へ帰ることができるしね。

いろいろと探索をして回ると，どうやらこの宮殿は，フェアリーランドの先住人たちが科学の粋を集めて建設したものらしいということがわかる。それだけに，ゲームの進行を左右する大切なヒントが建物のどこかに眠っているぞ。クサいと思った場所には体当たりをしてみること，コレが大事。もっとも，ワナもたくさん仕掛けてあるけどね。

ワナについて



◀ゲゲッ，毒針のワナをくらってしまった！　まあ，こんくらいキャラが強くなってれば，痛くもかゆくもないけど……。

失われた宮殿やこのあとの宇宙船では，何もないところを歩いたときに「ヒュイン」と不思議な音のすることがある。そうした場所で「足もとを見る」と，なんらかのメッセージが表示されて情報が得られるっていうのが，このゲームのパターン。裏を返せばこのゲームでは，見た目はふつうであってもすべての場所を一度は歩かないとゲームが解けないってことになる。

そこで問題になってくるのが，いたるところには仕掛けられたワナ・ワナ・ワナ。すべての場所をチェックしなければいけない以上，そうしたワナに引っかかることは避けられないと言える。ワナの種類を知っておいて，迅速に対応することが必要だ。以下に，そのワナの種類を紹介しよう。

毒針(Poison needle)

さわるだけで毒をくらってしまう。解毒の呪文をマスターしていない者にとってはもっともイヤなワナ。

爆弾(Bomb)

クラッシュ音とともに爆発し，プレイヤーに多大なダメージを与える。モンスターが近くにいるときにくらうとピンチ。

幻聴(Silence)

このワナに引っかかると，しばらくの間魔法の呪文を使用することができなくなってしまう。そんなときのためにも体力回復用のアイテムは持っておきたい。

とりもち(Bird lime)

プレイヤー・キャラがしばらくの間，その場所から動けなくなる。弾を撃ってくる敵のいるところで引っかかると致命的。

感電(Electro-shock)

その名のとおり，感電してダメージを受ける。爆弾のワナとほとんど同じ。

飢餓(Hunger)

通過するだけで空腹になってしまうというとんでもないトラップ。最後の敵ガイザックのいる周辺にある。

2F

このフロアにきてまずなんとかしなくちゃいけないが，レーザー・バリアというシロモノだ。ビビビと流れるレーザーの上を通過すると，プレイヤーはとんでもなく大きなダメージを受けてしまう。フロア内のどこかにあるレーザーバリア動力スイッチを切らないと，オチオチと探索もしてられないぞ。

写真マップを見てわかるとおり，このフロアには宝箱は1個もない。その代わりと言っちゃなんだが，ここでは超重要アイテムがひとつ手に入る。それはとっても重たいけど，今着ているヨロイ，盾を投げ捨ててでも必ずゲットしておくべし。意外にもけっこうな防御力があったりしてくれるんだ。

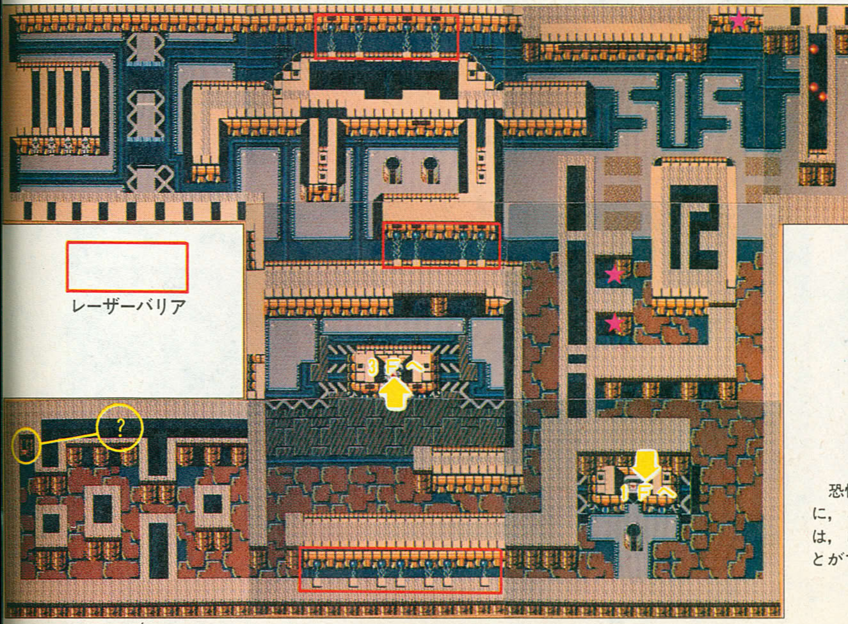
このエリアに登場するモンスター

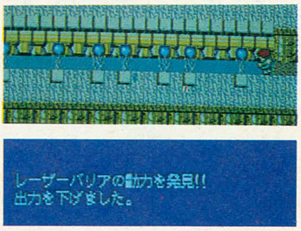


ディフェンサー　自動攻撃装置

このエリアで手に入るアイテム

宇宙服



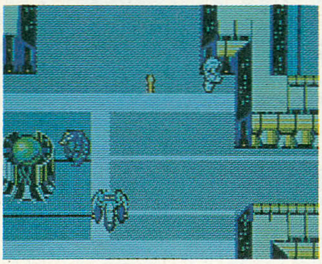


恐怖のレーザー・バリアが目の前に！　ちなみに，レーザー・バリア動力スイッチのある場所には，レーザー・バリアを1回もくぐらずに行くことができるゾ。

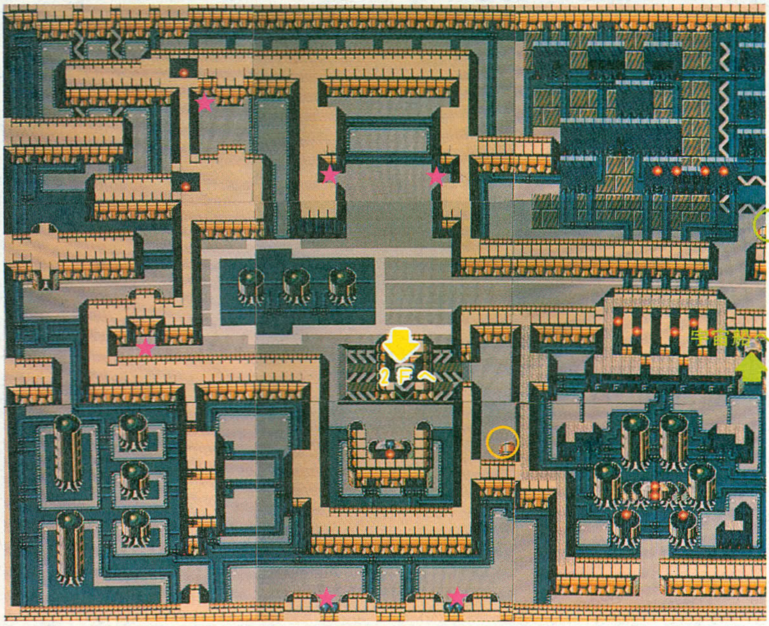
3F

強い。とにかく強い。何が強いって，『帰ってきたウルトラマン』にでてきた怪獣と同じ名前のビーコンってヤロウだ。コイツの撃ってくる弾はズバ抜けて射程が長く，オマケに誘導（ゆうどう）して曲がってくる（ちょっとだけど）。治癒（ちゆ）の呪文なくしてこのフロアをクリアするのは，かなり困難なワザだと言えるだろう。

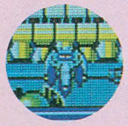
それほどまでに苦労して，いったいどんな見返りがあるというのか？——じつは，このフロアのどこかに，フェアリーランドの先住人たちが残していったコンピュータがあるんだ。パッと見じゃわかりにくいけど，そこの上を通ると例によって「ヒュイン」という音がする。そしたら，すかさず「足もとを見る」してみよう。彼らからの重要なメッセージを読むことができるゾ。これでつぎにするべきことがわかったよね。そうそう，コンピュータばかりに気をとられて，宇宙コンパスを手に入れることも忘れずに。



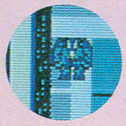
あまりに強烈（きょうれつ）なビーコンの攻撃！ 君子危うきに近寄らず，進路をはばまれたとき以外は無理して戦わないようにしよう。



このエリアに登場するモンスター



ビーコン



グ　バ

このエリアで手に入るアイテム

宇宙コンパス

薬　草

これが先住人たちからのメッセージの一部だ！

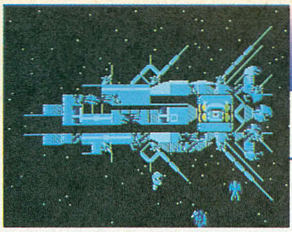
コンピューターのメモリバンク
「最終報告：宇宙船はエネルギータンクの破裂のため航行不能となる。」

コンピューターのメモリバンク
「幻想の街には、我々に都合の悪い物を持っている人間が存在するので、街そのものを消しておいたのだ。」

コンピューターのメモリバンク
「次元のとびらは我々の世界への入口である。」

コンピューターのメモリバンク
「幻想の街は次元のとびらを超えた我々の空間に隠されて存在している。」

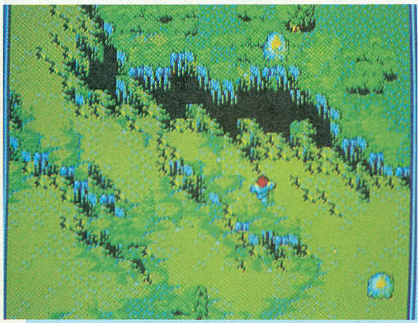
コンピューターのメモリバンク
「脱出用転送ポッドは、中に入った人間を我々の宮殿の制御室へ転送する装置だ。」



宇宙船

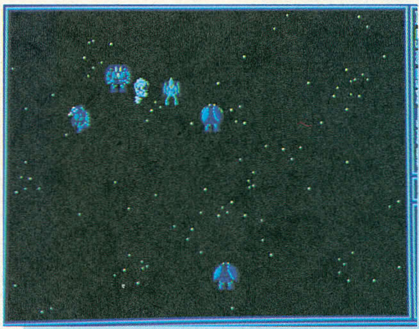
そして舞台はとうとう宇宙に……

今回の冒険のそもそもの発端であった，フェアリーランドの地割れ──ここまで冒険してきたキミなら，一度はその中に跳びこんでみたことがあるだろう。あたりがまっ暗になったかと思うと，アッという間にゲーム・オーバーになっちゃうんだよね。だけど，失われた宮殿で手に入れたあるアイテムさえあれば，この地割れは新たなる空間への入口となってくれるんだ。



◀今という今までサンザン悩まされた地割れクン、いよいよキミを使わせてもらうときがきたよ。

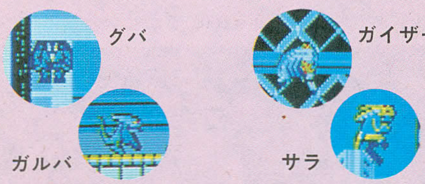
準備を整えて地割れの中へ身を投げだしてみると，そこは暗黒の宇宙。失われた宮殿で得た情報とアイテムをたよりに，漂流している宇宙船を捜してみよう。宇宙船の中では貴重なアイテムがいくつか手に入る他に，慰霊の洞窟内の古代文字に関する超重要な情報も得ることができる。スミからスミまで「ヒュイン」と音のするところを捜して歩き回ってみてくれ。ただし，サラは善のモンスターなので殺さないように。



◀とっても広大な宇宙空間。宇宙船のある座標を知らずにガムシャラに歩き回ったって、ムチャというもの。

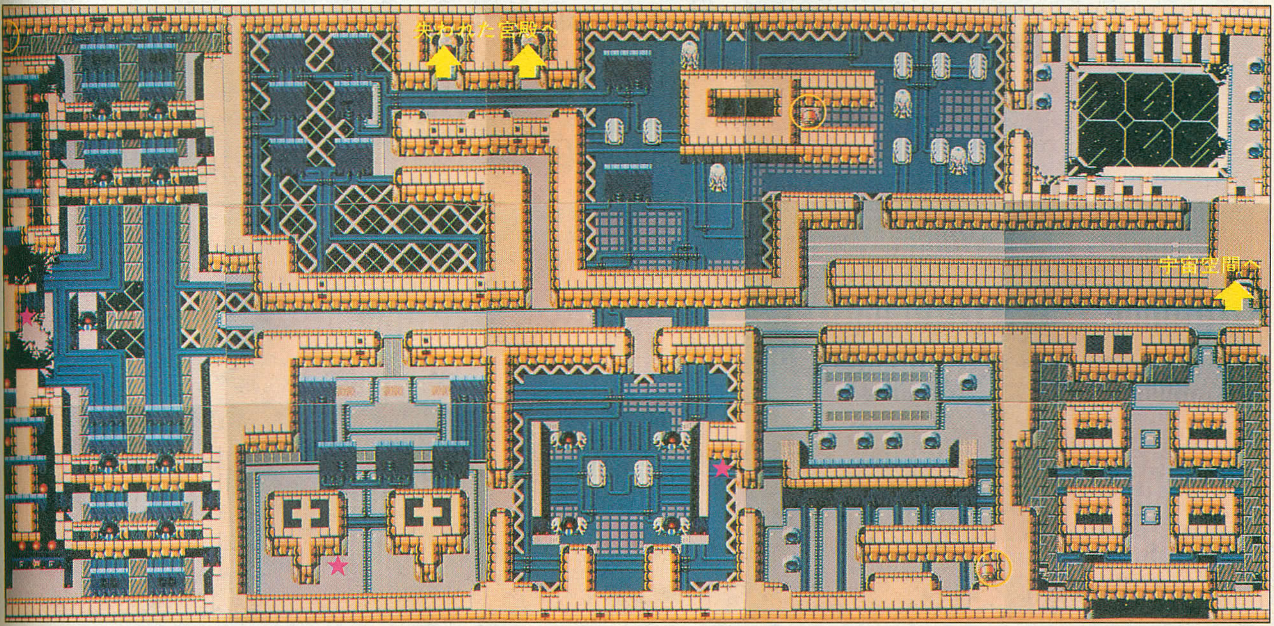
なお，一度この宇宙船の中に入ると，中央上部の脱出用ポッドを使って失われた宮殿の３Ｆへとワープすることが可能。さあ，クライマックスが近づいてきましたぞォ。

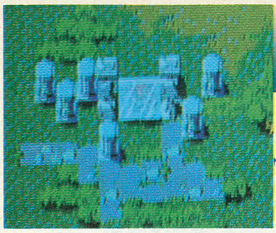
このエリアに登場するモンスター



このエリアで手に入るアイテム

角笛
偉大な弓
妖精のかぶと





異次元世界

次元のとびらを抜けると、そこは…

きたぞ，きたぞ，これが『ハイドライド3』の裏ステージ(?)，異次元世界のマップだ！　ここへくるまでにどんなに苦労をしたことか……思いだすだけで目頭（めがしら）が熱くなっちゃうなあ。

えっ，キミはまだどうやったらこの世界へこれるのかがわからないって？　う～ん，ココはけっこう重要な部分だからズバリとは書けないけど，ヒントだけ教えちゃおう。あるアイテムを装備して，次元のとびら（地上世界のはずれにあるガラスのような建造物）に飛びこめ!!　そうすれば，きっと見たこともないところへワープできるハズだ。

なお，この異次元世界には，ヘビースライムと人面石っていうモンスターがいるんだけど，コイツらはメチャクチャに強い。とくに人面石の固さなんか，この世のものとは思えないくらいだ。

得られる経験値は平均150とデカイものの，こんなところで経験値かせぎをするのは能率悪し。むしろもう一度失われた宮殿の1Ｆ（平均経験値＝100）でかせいだほうがベターだ。ダメージをくらう心配もないし，スピード的にも絶対にそっちのほうが早いものね。思いきってレベル20ぐらいまで宮殿でかせいでからココへくると，以後がすごく（でもないか）ラクになるゾ。



次元のとびらを抜けると，そこは見たこともない世界だった。黒いスライムが動き回っているのが気持ちワリィ。ムダな戦いは極力避けるべし。

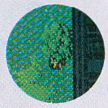
このエリアに登場するモンスター



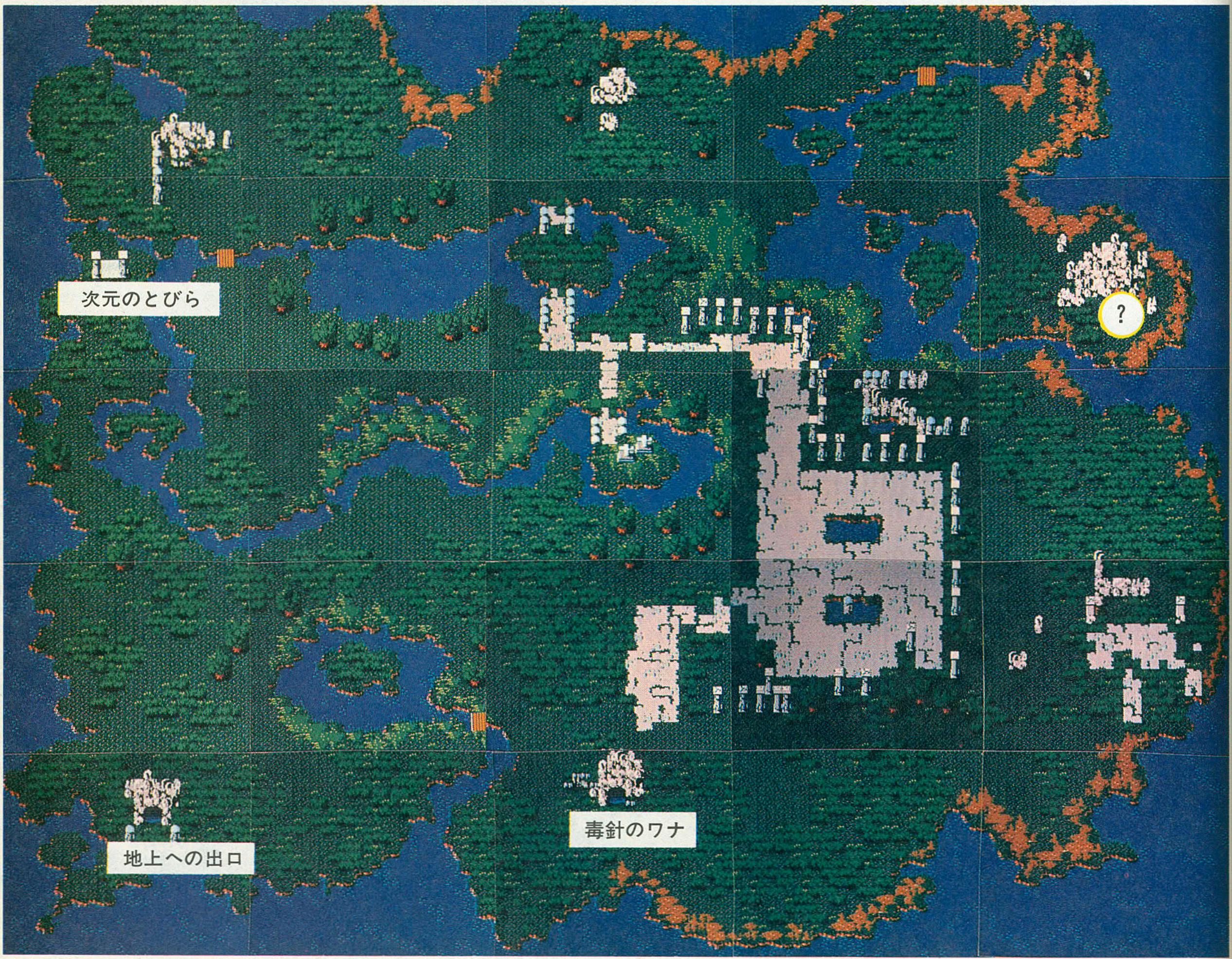
ヘビースライム

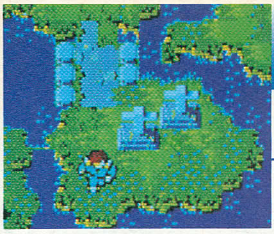


人面石



樹木の精





幻想の街

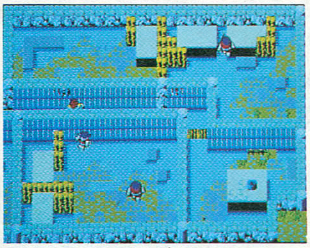
今回の冒険の鍵を握る街

かねてから噂になっていた幻想の街。その出現方法についての情報はバラまかれていたものの，いくらソレを使っても実体が見れず，欲求不満気味になってた人も多々いることだろう。今ようやく，その幻想の街がキミの前に全貌を現すのだ!!

異次元世界の1ブロックでおもむろに××を使うと，一瞬のうちにキミはこの街へやってくることができる。ココでの第1の目的は，なんでも屋〝ニャジラ〟で聖水を買うこと。勘のいい人なら，この聖水をどこでどう使ったらいいのか，ピーンとひらめくよね。それと，刑務所の中にいる囚人たちからしっかりと話を聞いておくことも重要だ。

ラストステージに関する貴重な情報&アイテムが得られちゃうんだ（もっとも，禁断の洞窟であるアイテムを手に入れたあとじゃないとダメだけど…）。刑務所内で会話をするには，牢屋のほうにむかってずっと待ち伏せをしていればOK。囚人が目の前にきたときに，タイミング良くスペース・キーを押せば会話のウインドウが開かれる。

ひととおり街の住人たちから話を聞いたら，再び次元の扉を通って森の街へもどるのだっ!!



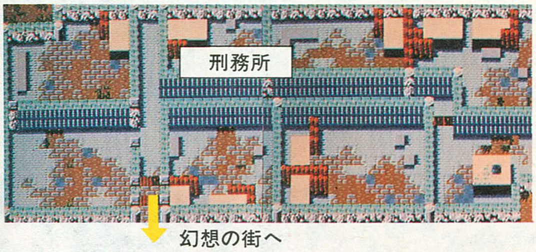
刑務所内での会話は，このように牢屋にむかったままジッと耐え忍び，囚人が目の前にきたときにスペースを押せ！

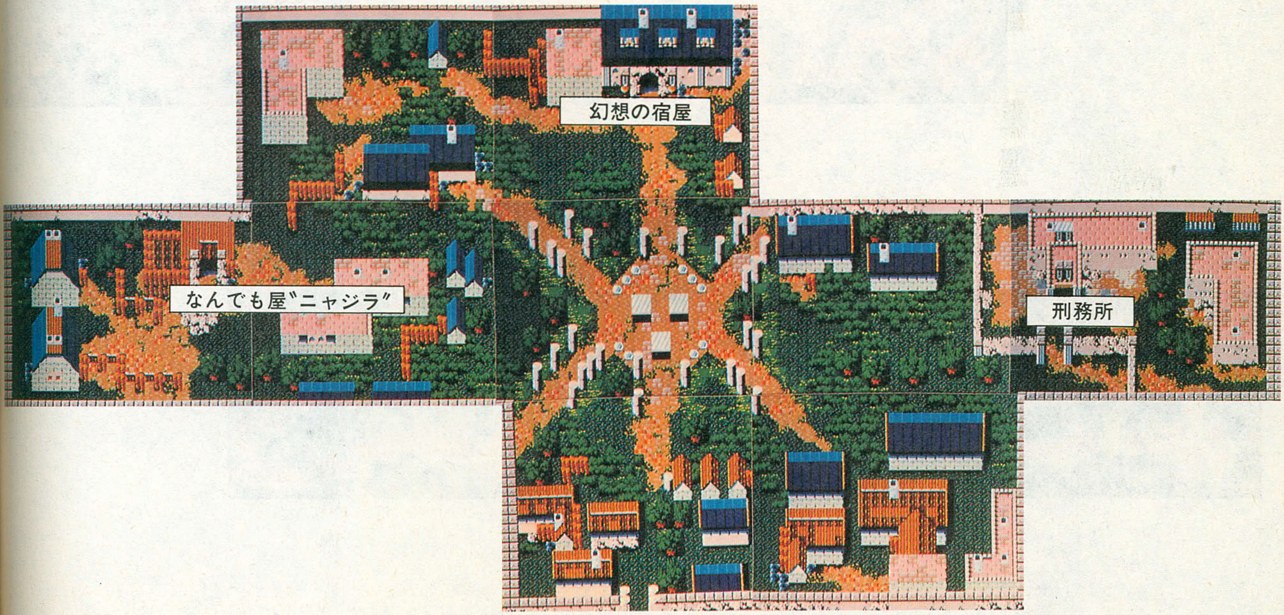
このエリアで手に入るアイテム

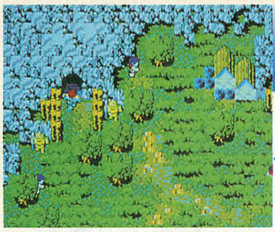
××のお守り

なんでも屋〝ニャジラ〟商品リスト

品　名	値段($)	重量(g)
銀製のヨロイ	50,000	20,000
命の盾	30,000	10,000
星飾りのかぶと	10,000	5,000
薬草	10	300
＋5体力回復剤	1,000	100
解毒剤	100	100
まやかしの薬	1,000	300
真夜中の目	10,000	1,000
食料	250	500
スーパーオイル	1,000	500
聖水	10	500







禁断の洞窟

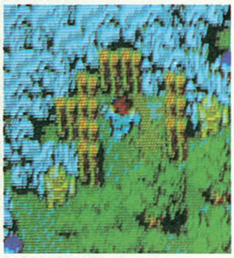
聖なる光を浴びまくれ!!

次元のはざまを行ったりきたりして，再び森の街に舞いもどってきた。なぜかと言えば，この街にはいまだにクリアされていない封印された洞窟（正式名称；禁断の洞窟）があるからだ。が，幻想の街で必殺アイテムを買いこんできたキミにとって，この封印を解くことはもはやお茶の子サイサイのハズ。ランプを装備して，中へ突入だ！

ハッキリ言って，この洞窟は今までのどのエリアよりもツライ。迷路は入り組んでいるし，登場するモンスターも強大な攻撃力を持つヤツらばかり。オマケに，思いもよらないつながりかたをしているところが随所にあったりする。たとえば，Ｂ１Ｆの矢印Ⓐの壁は通り抜けることができるんだけど，その行き先は，左下のⒶ'の位置。じつは，この洞窟内は３×３画面の正方形マップとしてデータ収納されているためにこういう〝ワープ〟という現象が起こるんだ（ちょうど『ザナドゥ』のタワー内のマップを思い浮かべてもらうといいかも)。ただでさえもキビシイのに，こんなトリックまであるから，マップを完全に把握するまでは，体力回復剤や魔法をガンガン消費する激しい消耗戦となることだろう。読者のみなさんの楽しみ（？）をとっておく

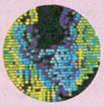
B1F

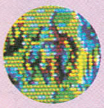
このフロアには、聖なる光についての情報を教えてくれるところがある（ただし，精神力が低いときのみらしいけど)。グールと殺人クワガタは相当手強いゾ。

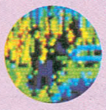


やったあ，封印が解けたぞ！　ゲームがはじまったときから，この洞窟には入りたくてしょーがなかったんだよなあ。

このエリアに登場するモンスター

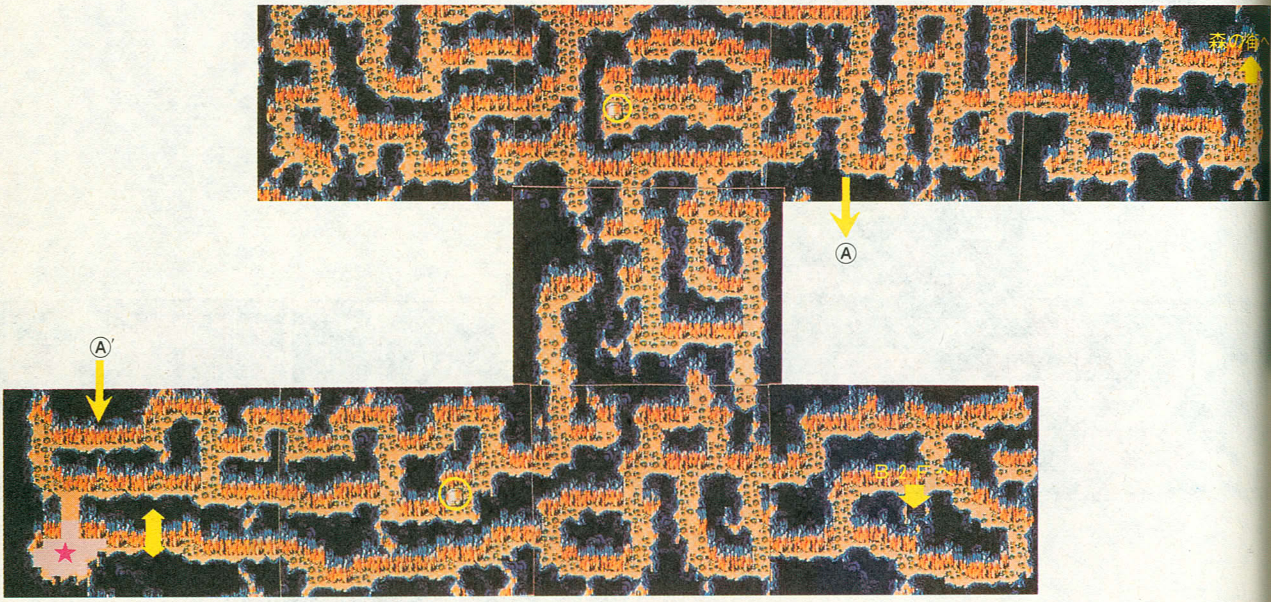

悪霊


グール


殺人クワガタ

このエリアで手に入れるアイテム

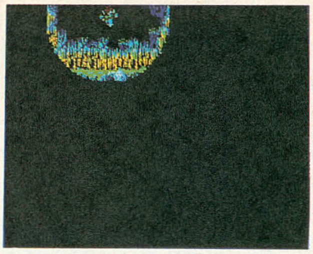
妖精のヨロイ　　漬物の石



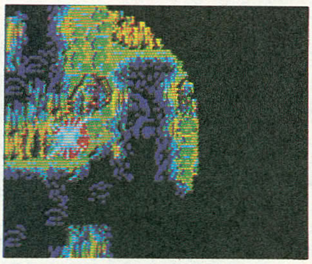
ためにも，ここのマップにはあえて細かな書きこみはしなかった。自分の手でワープ経路を書きこんでみてほしい。

ところで，この洞窟の中では，いったい何をしたらいいんだろう？　べつだん，マッドドラゴンのようなデカキャラが潜んでいるわけでもない。まず，宝箱の中に入っている重要なアイテムを拾い集めること，コレが第一。炎の剣，妖精のヨロイというスペシャル武具が手に入るんだ。

それから，トータルで10か所に隠されている〝聖なる光〞を浴びること，コレが第二。迷路の行きどまりっぽいところへ行くと，画面がピカピカッと点滅することがある。それが聖なる光を浴びたってことなのだ。10か所で聖なる光を浴びると，今まで通れなかったところが通過できるように……。なお，聖なる光を浴びるためには，精神力が緑の状態，つまり67以上ないとダメだ。善のモンスターを殺したせいで精神力が低下してしまっている人は，地上世界で〝精神力かせぎ〞をしてからもう一度ここへくるようにしよう。



通り抜けられる壁を見つけたのはいいけど，ココは……？複雑なつながりかたをしてるので，道に迷わないように！



グールの会心の一撃がヒット！　同じグラフィックでもゾンビとは強さが段違いだ。

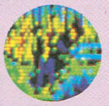
B2F

左上の宝箱のところへ行ければ万事解決なんだけど，それまでが大変。聖なる光を浴びるために，スミズミまで歩き回らなくちゃいけないし…。ワナがひとつしかないのが，せめてもの救いだ。

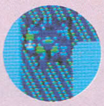
このエリアに登場するモンスター



ガイコツ騎士



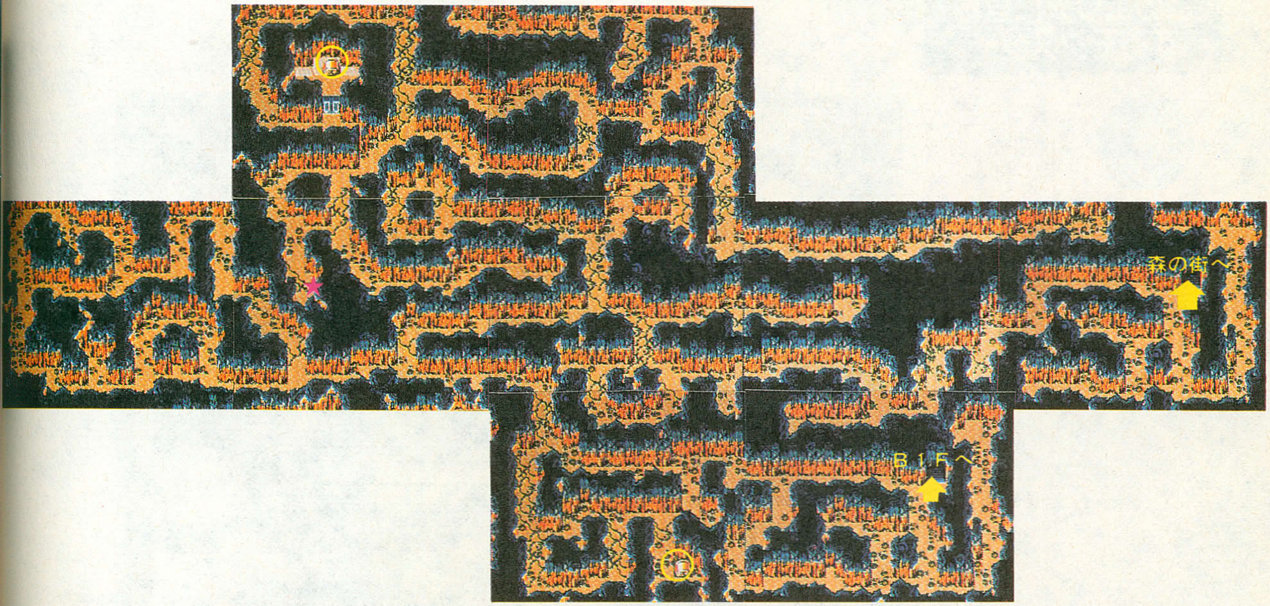
巨大軍隊アリ

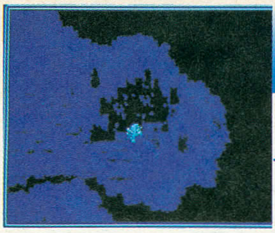


悪の騎士

このエリアで手に入るアイテム

炎の剣　　バラリスの像



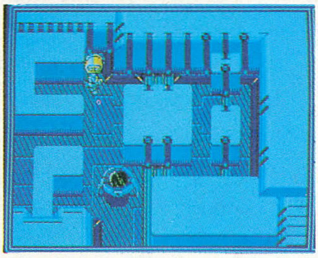


時のとびら

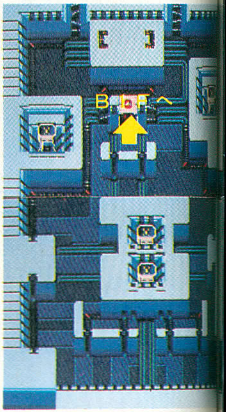
闇の支配者ガイザックとの最終決戦!!

幻想の街での情報を丹念にチェックしている人ならこの〝時のとびら〟に入ることはそう難しいことじゃないだろう。場所・時間を考えてバラリスの像を使えば，そこはもうＢ１Ｆだ！　その前にちょっと待った，キミは出口のお守りというアイテムを持っているかな？　そいつが無いと，いったん時のとびらの中に入ったが最後，もう２度と外へ脱出することができなくなってしまうんだ。持ってないって人は，即刻幻想の街へもどろう。

さあ，この中にフェアリーランドを崩壊へと導こうとしている悪の根源，ガイザックがいるのだ。食料を二つ三つ，体力回復剤，薬草，まやかしの薬を持てるだけ持ったら（重量に気をつけてネ），気を引きしめてとびらの中へ突入せよ!!



ココが時のとびらのＢ１Ｆだ！　目の前の宝箱の中には何が入っているのかな？



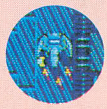
B1F

とりあえず小手調べのフロアだけど，最終ステージだけあって敵が節操なく強い。失われた宮殿であれだけ苦労したビーコンがウジャッといるのには絶句。妖精の盾だけ拾ったら，さっさとＢ２Ｆへ降りよう。

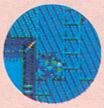
このエリアで手に入るアイテム

妖精の盾

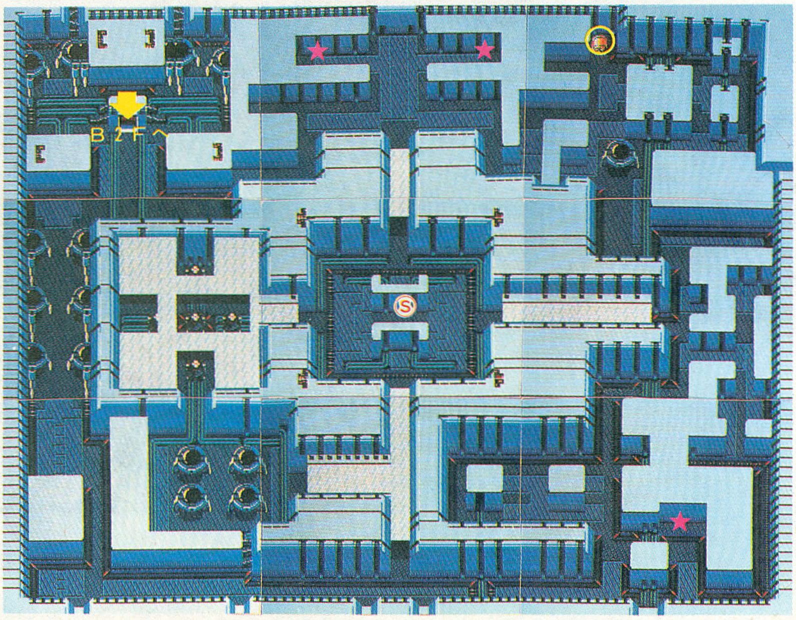
このエリアに登場するモンスター



ビーコン



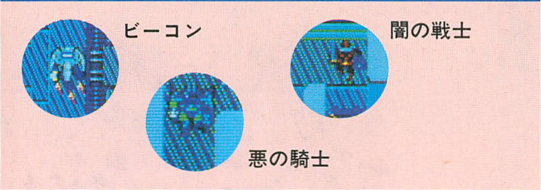
悪の騎士

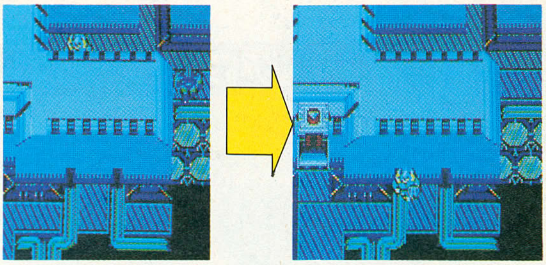


B2F

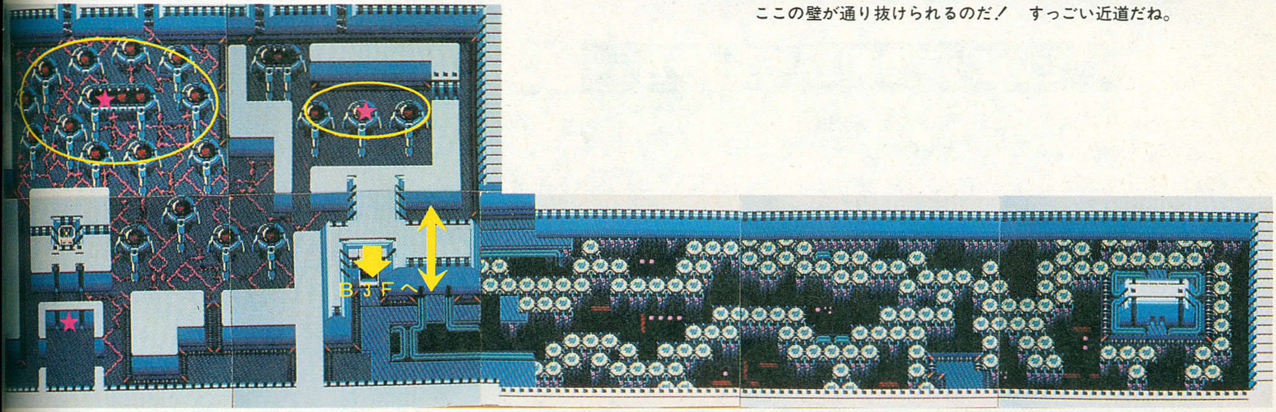
いかにもそれらしい建物があるものの，じつは何もないフロア。ワナにだけ気をつけてB.3Fへの道を急ごう。通り抜けられる壁を利用するとてっとり早いゾ。

このエリアに登場するモンスター



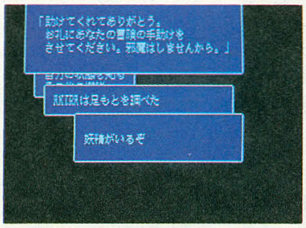


ここの壁が通り抜けられるのだ！　すっごい近道だね。



B3F

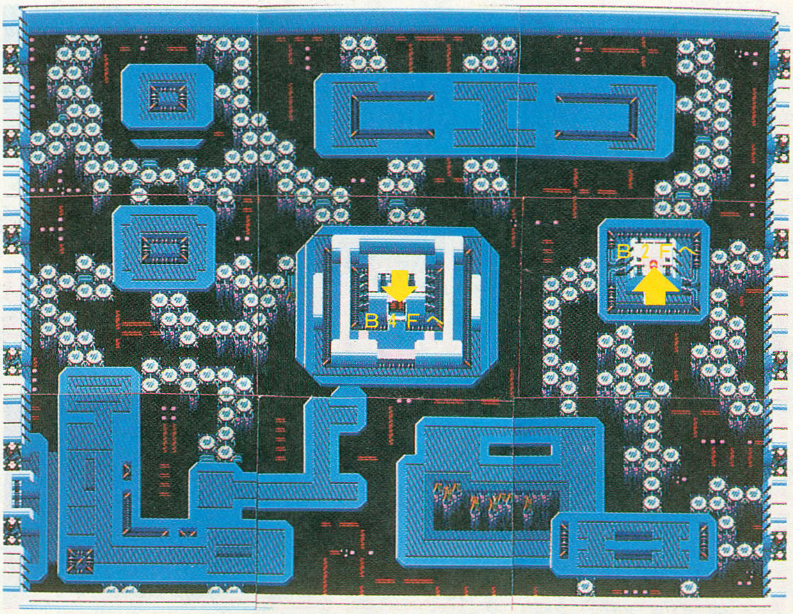
このフロアのどこかに、ハイドライド・シリーズには欠かせない妖精が捕えられている。そこを歩くと例によって「ヒュイン」と音がするので，捜しだして救出するべし。彼女がいないとガイザックの姿が見えないのだから。



妖精を発見！　フェアリーランドの中でガイザックの姿が見えるのは彼女だけなのだ。

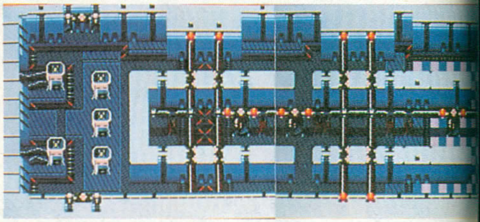
このエリアに登場するモンスター



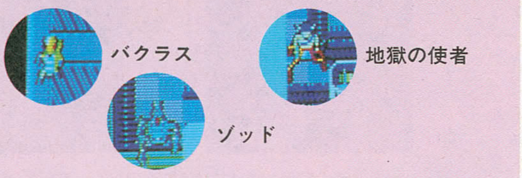


B4F

ただっ広いだけで，ほとんど何もないフロア。右下の宝箱の中味はキャンプの道具（5,000ｇ）なので，持てる重量に余裕のない人は無視したほうがいいかも。なお，宝箱の両サイドにはＢ２Ｆへワープしてしまうワナがあるので要注意。



このエリアに登場するモンスター

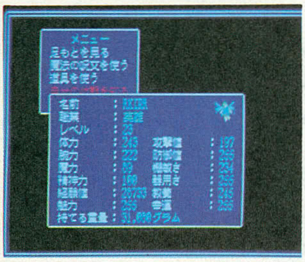


このエリアで手に入るアイテム

キャンプの道具

B5F

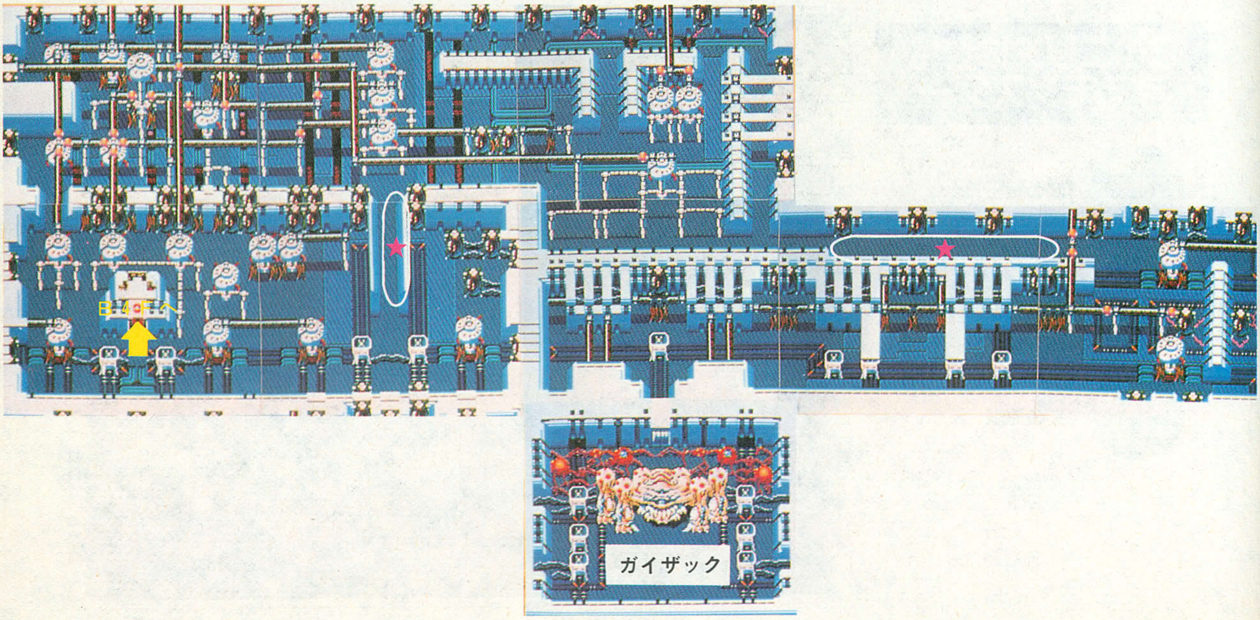
ハデな作りをした最終フロアだ。このフロアを歩くときには，まやかしの薬でも使って無敵になっておいたほうが無難。かなり強力な連中が集まってるからね。また，２か所にあるワナは飢餓のトラップで，通過するだけで空腹になってしまうというとんでもないシロモノ。食料を持ってないと致命傷になる恐れがあるぞ。ラストのひと部屋がガイザックの間だ！

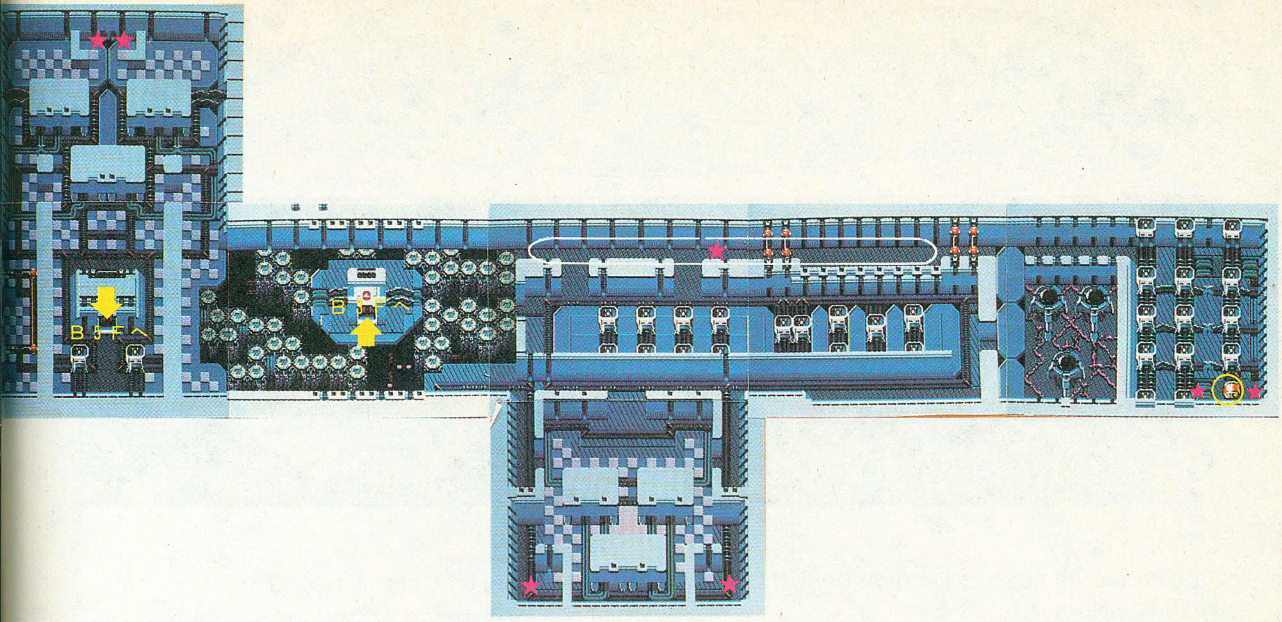


コレがボクのキャラの最終データ。レベル20以上あれば十分ゲームを終わらせられる。

このエリアに登場するモンスター







ガイザックの弱点は…!?

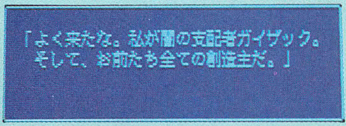
最後の敵であるガイザック，コイツは恐ろしい勢いで分裂弾をはいてくる。安全地帯はあるものの，いつまでもそこにいたんじゃヤツを倒すことはできない。かと言って，いくら炎の剣の弾をぶち当てても，ガイザックのヤツは，いっこうにダメージを受けているような様子がない。いったいナゼ？

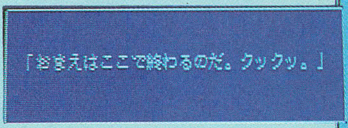
じつはガイザックには，ある決定的な弱点があって，そこを（そこで，かな？）攻めないと絶対に倒すことはできないんだ。その弱点とは？——幻想の街でもヒントがあったけど，ここではもっとすごいウルトラ・ヒントをあげちゃおう。

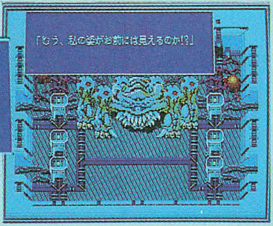
①とにかく戦闘中に歩けるところをすべて歩いてみること。

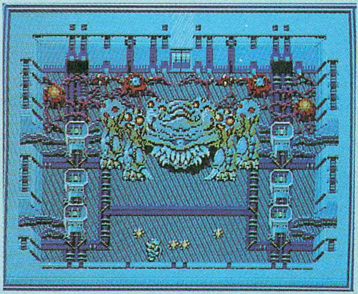
②ビデオゲーム『バラデューク』の最後のボスの倒しかたは？

——どう，わかるかな？　ガイザックを倒せば，10分以上にわたる感動のエンディングがキミを待ってるぞ！





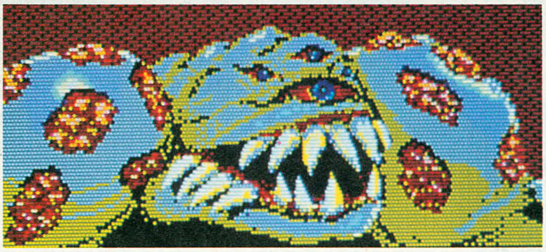




闇の支配者ガイザックと，フェアリーランドの明日を賭けて戦闘中！　この位置ならばヤツの弾には当たらないけど，こちらからも攻撃できない。ああ，時間ばかりが過ぎていく。

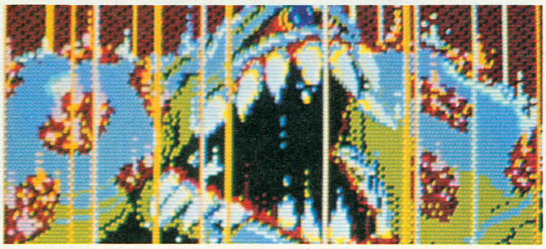
EPILOGUE

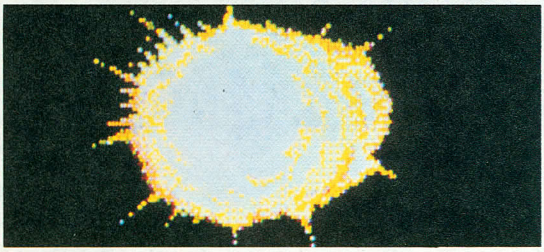
エピローグ



"Oh Hell !
How could an upstart like you beat the might fellow, myself ?
But you can't feel relieved yet just by beating me.
A good news for you at the end.
This Fairy Land is my creation.
All those monsters, Varalys and Evil Crystal, are what I made !
But I made a mistake. That's you.
You are the only mistake in my creations.
Didn't expect that you grow so powerful.
I'm going to die soon.
But this station is also going to break down at the same time.
Even Fairy Land is going to disappear.
I'm not going to die alone.
Guuuuu....."

The station started to break down as Gayzac, the ruler of darkness was going to die.

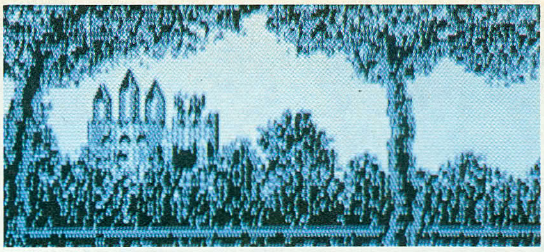




Then ...
"Where am I ? I'm still living ??? "
"This is the world of nothing.
Only you and I are left here. "
Replied a fairy to the question of Akira.

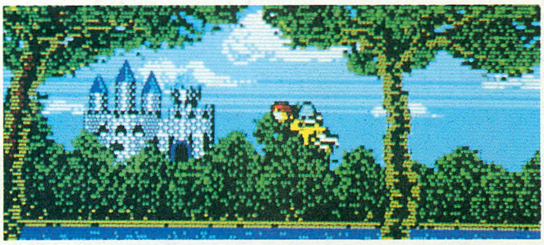


Only the figures of the two were floating in the space of nothing.
"All my fights so far are meaningless, aren't they ? "
"Yes, they are. You have done enough for us."
"But Fairy Land doesn't exist ary more."
"How are we here in this space then ?
Wonder is nanural in Fairy Land and it still exists."
"Where ? "
"In your eyes.
Close your eyes and you can remember the beautiful Fairy Land."
Akira closed his eyes and recalled the once beautful Fairy Land.
The field of green grasses, clean air, brilliant sun, and lovely figures of fairies.
After a spell of recollection, he opened his eyes feeling warmth of light.

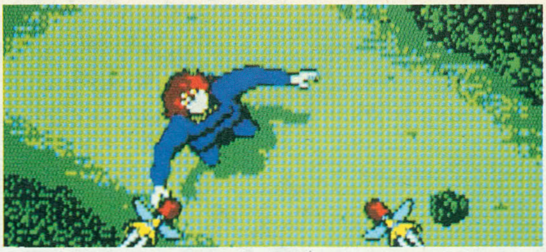


"……"
Akira was out of voice for a while.
The beautful scenery in his memory was there right in front of him.
Fairies were playing merrily in the green field.
"I must be still dreaming."

Akira questioned himself, then fairies came together around him.



"You aren't dreaming !
We have got back our Fairy Land.
Our Fairy Land before was the creation of Gayzac.
And we, the fairies were also what he had created.
But this Fairy Land isn't what he made.



Akira, you are the one who created this beautiful Fairy Land.
Your sincere desire and our wishes turned out this Fairy Land."
The fairies kept talking to him one after another.

"I still can't believe it."
Hearing what he said, one of the fairies whispered.
"You see ?
Wonder is natural thing in Fairy Land, as I told you."





キミは全部見つけたか？ オール・アイテムズ・カタログ

回を追うごとにスケール・アップしてきたハイドライド・シリーズ，その3作目ともなるとさすがにアイテムの種類も多い。ゲームを解くための必須アイテムから隠れアイテム，さらにはジョーク・アイテムと，非常にバラエティーに富んだアイテム群がフェアリーランドのいたるところに隠されている。ここでは，その全アイテムを惜し気もなくドーンとご紹介しちゃおう。

注）各アイテムの値段は，キャラクターの状態がノーマルのときに店で売っている値段を表わす。また，実際に売ってないアイテムに関しては，売っていると仮定した場合の値段を意味する。

〔イラスト：『ハイドライド3ヒントブック』より転載〕

WEAPONS

SWORD系

ナイフ（Dagger）



重　　量	500g
値　　段	50＄
攻 撃 値	7

もっとも安くて弱い武器。ないよりはマシといった程度。

短剣　（Short Sword）



重　　量	2,000g
値　　段	1,000＄
攻 撃 値	15

ちょっとレベルアップすればすぐに使えるようになる。

長剣（Long Sword）



重　　量	4,000g
値　　段	5,000＄
攻 撃 値	30

短剣よりは射程が1.5倍長い。ハーベルの塔で壁抜けアタックをするのに最適。

聖なる剣（Holy Sword）



重　　量	6,000g
値　　段	20,000＄
攻 撃 値	50

マッドドラゴンとの対決のときにはぜひとも装備しておきたい剣。

銀製の剣（Silver Sword）



重　　量	8,000g
値　　段	20,000＄
攻 撃 値	70

この剣を見つけた人はほとんどいないハズ。一説によると，見つかるバージョンと見つからないバージョンがあるとか…。

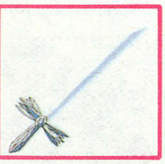
炎の剣（Fire Sword）



重　　量	3,000g
値　　段	50,000＄
攻 撃 値	50

刃の先から炎が飛ぶという強力な剣。ゲームの終盤ではコレを使え！

光の剣（Laser Sword）



重　　量	3,000g
値　　段	100,000＄
攻 撃 値	100

ハーベルの塔の113階のエレベータの中に落ちている隠れ武器。早いうちに手に入れると，ゲームの進行がメチャクチャ楽になる。しかし，コレでガイザックは倒せないとか。

AXE系

こん棒（Club）



重　　量	1,000g
値　　段	500＄
攻 撃 値	10

ナイフと短剣の中間に位置する武器。

オノ(Axe)



重　　量	5,000g
値　　段	4,000 $
攻 撃 値	40

AXE系は剣とくらべると値段が安い。このオノは，長剣と聖なる剣の間に位置する。

戦闘用オノ(Battle Axe)



重　　量	10,000g
値　　段	8,000 $
攻 撃 値	80

剣・オノ類の中では，光の剣につぐ攻撃値を誇る。が，重量がネック。

BOW系

スリング(Sling)



重　　量	1,000g
値　　段	100 $
攻 撃 値	20

ゲーム・スタート時には，コレを装備することをオススメする。非常に使える武器。

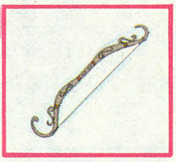
やり(Spear)



重　　量	3,000g
値　　段	3,000 $
攻 撃 値	30

BOW系に分類してあるのはすべて飛び道具。コレは，投げて使うやりだ。

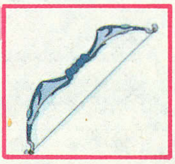
小型の弓(Little Bow)



重　　量	3,000g
値　　段	5,000 $
攻 撃 値	50

やりと重量は同じであるが，攻撃値の大きいぶんお得。対マッドドラゴン戦にも使える。

偉大な弓(Great Bow)



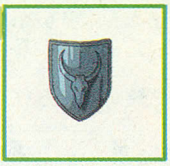
重　　量	6,000g
値　　段	10,000 $
攻 撃 値	180

飛び道具の中では最高級の武器。宇宙船の中に眠っている。

注)武器を装備しているときの主人公の総合攻撃力は，(キャラクターが持っている基本攻撃値)＋(武器の攻撃値)で求められる。ただし，飛び道具を装備しているときは，キャラクターの基本攻撃値がいくつであろうと，(総合攻撃力)＝(武器の攻撃値)である。

SHIELDS

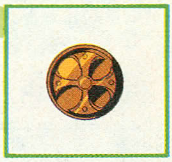
盾(Shield)



重　　量	2,000g
値　　段	450 $
防 御 値	5

きわめて一般的な盾。ARMOR類よりも盾のほうが軽いということを覚えておこう。

精神の盾(Mind Shield)



重　　量	2,000g
値　　段	1,000 $
防 御 値	10

前作ではもっとも弱かった盾。使う人間の精神力のみによって持ちこたえているらしい。

鋼製の盾(Steel Shield)



重　　量	10,000g
値　　段	5,000 $
防 御 値	20

材質は，はがね。コレが持てるようになれば，キミのキャラの強さはなかなかのもの。

命の盾(Life Shield)



重　　量	10,000g
値　　段	30,000 $
防 御 値	30

幻想の街で売っている盾。鋼製の盾と同様に重たい。

妖精の盾(Fairy Shield)



重　　量	5,000g
値　　段	60,000 $
防 御 値	40

軽くて丈夫な理想の盾ではあるが，最後の最後にならないと手に入らない。

ARMORS

革の服(Leather Suit)



重　　量	3,000g
値　　段	500 $
防 御 値	10

値段につられて最初にコレを買っちゃうと，店からでたとたん一歩も動けなくなってしまう。注意。

鎖かたびら(Chain Armor)



重　　量	5,000g
値　　段	5,500 $
防 御 値	20

革の服＋鋼製の盾よりは，鎖かたびら＋精神の盾のほうが重量的におトク。

鋼製のヨロイ(Steel Armor)



重　　量	10,000g
値　　段	20,000 $
防 御 値	40

重量が10,000gを超えると，買おうかどうしようか悩むところ。トータル防御値と重量を見比べて装備を決めよう。

銀製のヨロイ(Silver Armor)



重　　量	20,000g
値　　段	50,000 $
防 御 値	80

ファッショナブルなデザインが目を引く。幻想の街で売っている他，慰霊(いれい)の洞窟にも落ちている。

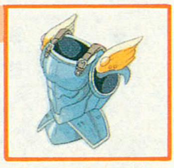
魔法のヨロイ(Magic Armor)



重　　量	5,000g
値　　段	20,000 $
防 御 値	30

軽いわりにはそこそこの防御力もあり，中盤のおすすめアーマー。

妖精のヨロイ(Fairy Armor)

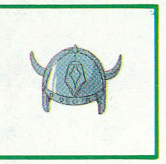


重　　量	10,000g
値　　段	50,000 $
防 御 値	60

なんだかんだ言っても，最後に装備したいのはコレ。禁断の洞窟の中に隠されている。

HELMETS

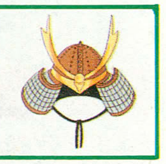
カブト(Helmet)



重　　量	1,000g
値　　段	400 $
防 御 値	3

防御値こそ低いが，軽いのが魅力。防具関係では，何よりも先にコレを買うといいだろう。

和風カブト(Yamatec)



重　　量	3,000g
値　　段	1,500 $
防 御 値	10

なぜ日本風のカブトがフェアリーランドにあるのか？創造主ガイザックが日本を知ってるんだろうか？

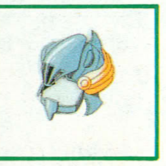
星飾りのカブト(Star Helmet)



重　　量	5,000g
値　　段	10,000 $
防 御 値	15

スーパージェッターを彷彿(ほうふつ)とさせるヘルメット。けっこう丈夫。

妖精のカブト(Fairy Helmet)



重　　量	3,000g
値　　段	20,000 $
防 御 値	25

宇宙船内に落ちているとてもオイシイ防具。『ハイドライド』での最高の防具は，妖精シリーズなのだ。

MEDICINES

体力回復剤(Heal)



重　　量	100g
値　　段	50 $

体力を20回復させる。15個まで持てる。序盤戦(じょばんせん)は必携(ひっけい)。

＋3体力回復剤(＋3 Heal)



重　　量	100g
値　　段	300 $

体力を60回復させる。7個まで持てる。金さえあるのなら，重量的にノーマルの体力回復剤よりも効率がいい。

＋5体力回復剤(＋5 Heal)



重　　量	100g
値　　段	1,000 $

体力を100回復させる。3個まで持てる。強力。

完全体力回復剤(Max Heal)



重　　量	100g
値　　段	5,000 $

体力を完全に回復させる。慰霊の洞窟内にひとつ落ちている以外は，この世に存在しない。

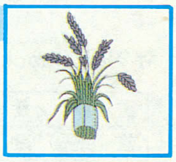
解毒剤(Antidote)



重　　量	100g
値　　段	100 $

体力の毒素を消してくれる。10個まで持てる。解毒の呪文を覚えていないキャラにとっては必需品だ。

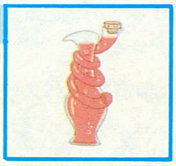
薬草(Herb)



重　　量	300g
値　　段	10 $

魔力をある程度回復させる。10個まで持てる。天空の城でタダでもらえるぞ。

まやかしの薬(Phony medicine)



重　　量	300g
値　　段	1,000 $

使うと一定時間無敵になれる。5個まで持てる。禁断の洞窟や時のとびらの中ではぜひともお世話になりたい。

ソーマの杯(Cup of Soma)

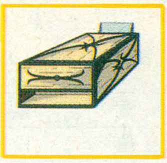


重　　量	300g
値　　段	10,000 $

装備していると，死んだときに生き返ることができる。ネーミングの由来は，もちろん『ディーバ』。

OTHERS

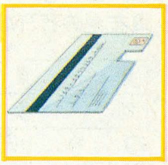
両替機(Gold Exchanger)



重　　量	500g
値　　段	5,000 $

使うと所持金の重量がもっとも軽くなるように両替してくれる。ようするに，小銭を大きなお金に替えてくれるってこと。

VIPカード(VIP Card)



重　　量	100g
値　　段	——

両替機を売り飛ばすことによって手に入る。使うと，$10金貨255枚が得られる。

$10金貨($10 Gold-Coin)



重　　量	10g
値　　段	10 $

$100金貨($100 Gold-Coin)



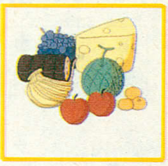
重　　量	10g
値　　段	100 $

$1,000金貨($1,000 Gold-Coin)



重　　量	10g
値　　段	1,000 $

食料(Food)



重　　量	500g
値　　段	250 $

生きていくための必需品(ひつじゅひん)。食べないでいると体力がガンガン減っていってしまうので，最低でも1個は持って冒険にでたい。

ランプ(Lamp)



重　　量	1,000g
値　　段	10,000 $

ダンジョン内を明るく照らしてくれる。コレなしでダンジョンをクリアできたら，キミは天才！

オイル(Oil)



重　　量	500g
値　　段	500 $

ランプを灯すときにオイルが必要なのは冒険の鉄則。ただで手に入る場所もあるヨ。

スーパーオイル(Super Oil)



重　　量	500g
値　　段	1,000 $

コレを使うと,ノーマルのオイルよりも視界が広くなる。これまた,ただで手に入る場所があったりする。

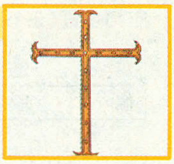
真夜中の目(Midnight Eye)



重　　量	1,000g
値　　段	10,000 $

ダンジョン内で使うと,その画面内がすべて明るくなってくれる。1個につき1度しか使えない。

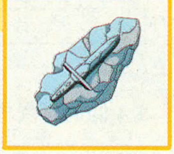
神の十字架(Cross of God)



重　　量	1,000g
値　　段	10,000 $
防　御　値	15

装備すると防御値がアップする。戦士の石とともに,忘れずに天空の街で買っておこう。

戦士の石(Stone of Fighter)



重　　量	1,000g
値　　段	5,000 $
攻　撃　値	15

装備すると攻撃値がアップしたうえに,攻撃が連射になる。これでスペース・キーが壊れずにすむね!?

キャンプの道具(Tool of Camp)



重　　量	5,000g
値　　段	200,000 $

使用すると,どこででも寝る(セーブする)ことができる。ただし,基本的には一度しか使えない。

魔法のお守り(Amult of Magic)



重　　量	1,000g
値　　段	25,000 $

持っているだけで魔法の呪文の効力時間が長くなる。魔法に縁の薄い盗賊の人は,売ってしまうのも一興かも。

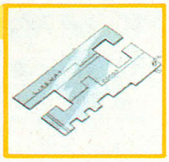
雲の石(Stone of Cloud)



重　　量	200g
値　　段	500 $

ハーベルの塔のどこかのフロアに落ちている。コレを身につけていると,ある場所から落ちても死ななくなる。

暗証カード(ID-Card)



重　　量	100g
値　　段	1,000 $

水のお城に出入りするために必要。しかし,落ちている場所は水のお城の中というから摩可不思議?

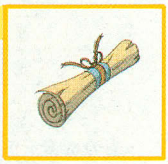
ドラゴンの牙(Fang of Dragon)



重　　量	500g
値　　段	20,000 $

水のお城の王様が欲しがっているもの。手に入れるにはやっぱりドラゴンを倒すしかない。

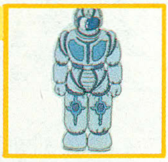
ジムの巻物(JIM's Scroll)



重　　量	1,000g
値　　段	10 $

水のお城の宝物庫に眠っている。使い道は,果たして……?

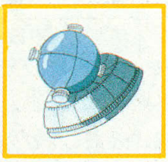
宇宙服(Space Suit)



重　　量	10,000g
値　　段	10,000 $
防　御　値	40

言うまでもなく,宇宙空間で活動するにはコレが必要。けっこうな防御力もあるので,アーマー代わりにもなるスグレモノ。

宇宙コンパス(Space Compass)



重　　量	1,000g
値　　段	5,000 $

広大な宇宙空間で,自分の現在座標を示してくれる。宇宙船を捜すのに欠かせないアイテム。

角笛(Bugle)



重　　量	500g
値　　段	10,000 $

街でちゃんと会話をチェックしている人なら,コレの効力はご存知だろう。そう,幻想の街を出現させてくれるのだ。

次元のお守り(Amulet of DM)

重　　量	500g
値　　段	10＄



コレを身につけて，ある場所へ入ると…。終盤へ突入するための超重要アイテム。

聖水(Holy Water)

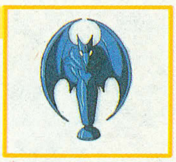
重　　量	500g
値　　段	10＄



幻想の街で売っている。ある場所の封印を解くために必要。重量に余裕(よゆう)があったら，2，3個まとめ買いしておくといい。

バラリスの像(Idol of VARALYS)

重　　量	500g
値　　段	5,000＄



時のとびらに入るときに必要。禁断の洞窟の中に，厳重にロックされて隠されている。

出口のお守り(Amulet of Exit)

重　　量	500g
値　　段	10＄



このお守りを持っていないと，時のとびらから脱出することができない。幻想の街のだれかが持っているという噂(うわさ)。

JOKE ITEMS

ニベアンクリーム(Cream of NIBEAN)

重　　量	1,000g
値　　段	2,000＄



このアイテムは絶対に見つかるわけがない。なにしろプログラム中に入れるのを忘れてしまったんだそうだから。

熱田神宮のお守り (Amulet of ATSUTA)

重　　量	1,000g
値　　段	500＄



熱田神宮っていうのは，名古屋駅の近くにある神社のこと。これまたローカルなギャグだね。

由美ちゃん人形(Doll of YUMI)

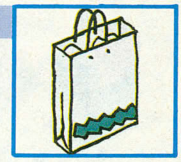
重　　量	500g
値　　段	1,000＄



使用すると「もしもし？あたし由美ちゃん」というメッセージが。由美ちゃんってだれなのかなあ？

T＆Eパック(T&E Package)

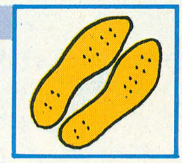
重　　量	1,000 g
値　　段	10,000＄



まさか中には『ピラミッド』と『コスモミューター』が入ってるんじゃ……？ハーベルの塔の46階に落ちている。

おどレーター(Odo-Later)

重　　量	1,000 g
値　　段	30＄



足のにおいを取ってくれる。ゲームの世界に生活感をだそうとした泣かせるアイテムだ!?

漬物の石(Stone of Pickles)

重　　量	10,000 g
値　　段	10＄



重たいだけで実用性皆無(かいむ)の石。ためらわずに捨ててしまおう(ためらう人なんていないか)。

太陽のオイル(Sun-Oil)

重　　量	500g
値　　段	500＄



まちがってもランプに入れるオイルではない。ようするにサンオイルなのだ。

あなたの冒険のおともに『ハイドライド3』㊙テクニック集

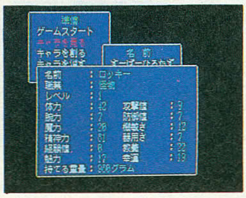
職業怪物になる方法

はじめの職業設定のところで選べる職業は，基本的に戦士・盗賊・僧侶・修道士の4種類。ところが，〝怪物〟という5番目の隠れ職業（？）があった！

では，どうやったら怪物になれるのか？――正直言って，なれるもなれないも時の運。というのも，職業設定を行なうときに，約150分の1の確率で怪物という職業がでてくるようにプログラムされているからなんだ。

怪物になると，その本来の職業（戦士etc.の4種類のうちのどれか）のパラメータを受け継いだうえに，体力が破格（はかく）にアップしてくれる。レベルアップにともなった体力の伸びも大きいので，ゲームの進行は著（いちじる）しくラクになるかもしれない。

でも，考えてみてくれ。自分が怪物になって冒険するなんて，なんとなくイヤじゃなァイ？　たとえガイザックを倒しても，また怪物がフェアリーランドを支配するなんて不愉快だよね。よってボクは，怪物でプレイすることはあまりオススメしません！

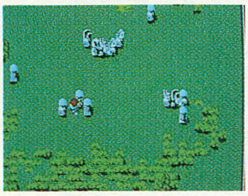


でた〜，コレが噂の怪物だあ！ちなみに，コレは僧侶から生まれたバージョン。魔力・精神力が高い。なお，怪物はガイザックとの戦闘のときに溶けやすいんだそうだ。

オイル&スーパーオイルを無限に手に入れるテク

肝心な地下の街でオイルを売っていなかったり，スーパーオイルを買いにわざわざ天空の街まで行かなくちゃいけなかったりと，オイルに関してはけっこう面倒クサイことが多い。が，そんなわずらわしさを一気に解消するテクがあったのだ。

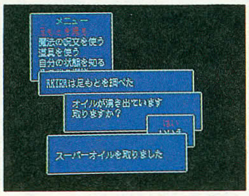
ハーベルの塔の入口のひとつ下の画面に，写真のようなところがある。そこで写真のように，3本ならんだ柱の真ん中で「足もとを見る」すると……ホラね，オイルが見つかったでしょ？　なお，夜（20：00以降）に同じことをすると，オイルがスーパーオイルになってくれるんだ。コレは便利!!



この位置にオイルが湧きでているのだ！



夜にやってきて，「足もとを見る」と……。



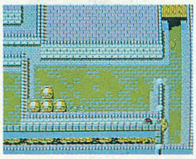
スーパーオイルが手に入ったぜ！

オイルを永久に使用するワザ

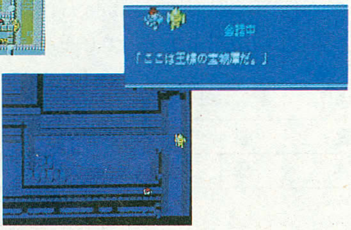
こちらは，一定時間が経過すると燃えつきてしまうオイル（&スーパーオイル）を永久に使用してしまおうという大ワザ。やりかたは至（いた）ってカンタン。オイルをつけっぱなしの状態で宿屋でセーブ（あるいはキャンプの道具でセーブ）して，その直後にゲーム・オーバーになればOK。以後，データをロードしてゲームを再開すると，もうオイルが切れることはなくなるぞ。

ドラゴンの牙なしで宝物庫に入る手段

題字のとおり，水のお城の王様にドラゴンの牙を渡さず



この位置でズーッと待って，20：00を過ぎてから門番に話かけてみよう。



ヤヤ，なぜか門番が消えてしまったゾ！



しかし，帰ろうとしたときにはちゃんと復活している。ここを通り抜けるには，「移動」の呪文を使うか，翌日の20：00まで待つかしかない。

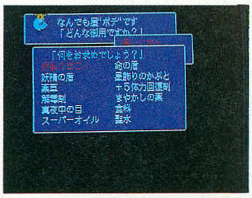
して，宝物庫に侵入してしまおうという超裏ワザだ。それにはまず，水のお城の宝物庫の門番の前に立って，夜の20：00がくるのを待つ。そして20：00になったら，その門番に話しかけてみよう。すると，なぜかその門番は，一瞬のうちに今までの定位置から消えてしまうんだ。

あとはもう，宝箱の中身を取りほうだい。当然，ジムの巻物も手に入ってしまう。つまり，このワザを使えば，マッドドラゴンを倒さずにゲームを終わらせることができるってワケ。

アクションゲームが苦手な人のための救済策だね。

なんでも屋ポチの商品を変えるやりかた

そんなに実用的じゃないけど，ちょっとおもしろいテクがコレ。とにかく妖精のカブトを売っぱらってしまおう。そして，天空の街のなんでも屋〝ポチ〟へ行くと，売っている品物が今までとガラリと変わってるのだ。じつはその品ぞろえは，幻想の街のなんでも屋〝ニャジラ〟と同じ。どうせなら，完全体力回復剤や妖精の盾を売っててくれたら良かったのに(なんてワガママ！)。ま，妖精のカブトを売ってしまう人なんてそうはいないと思うけどね。

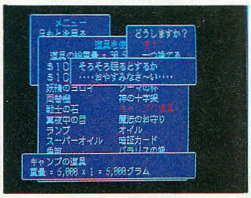


この品ぞろえ，どこかで見覚えなーい？ そう，幻想の街のニャジラと同じなんだ。

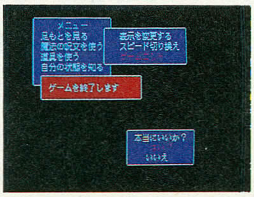
キャンプの道具が何回でも使えるウル技

せっかく200,000＄という高い金をだして買ったのに，1度使っただけでなくなってしまうキャンプの道具。コレには多少なりとも不満を持っている人がいることだろう。『ハイドライド3』が明らかに前2作と違っているのは，自由にセーブができなくなったということだもんね。

ところがどっこい，そのキャンプの道具を何度でも使えるようにしてしまうテクニックがあった！ 方法はつぎのとおり。



キャンプの道具は惜しまずにどんどん使っちゃおう。



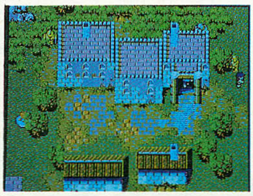
ウインドウを閉じずに「ゲームエンド」すれば，キャンプの道具はなくならないぞ！

まず，キャンプの道具を「使う」して，データをセーブする。そしたら，そのウィンドウを開いたままで「その他の機能」の「ゲームエンド」を選び，ゲームをいったん終わらせる。そして再度ゲームをスタートさせると，ちゃんとセーブした位置からはじまるのに，キャンプの道具は残っているのだ！ このテクを使えば，時のとびらだって楽勝でクリアだぜ!!

ミュージック・モードに入る術

最近のゲームではあたりまえとなりつつあるミュージック・モードが，やっぱり『ハイドライド3』にもあった。ただし，ひとすじ縄ではそのモードに入れない。

とりあえずは一度ゲームをクリアすること——これが最低条件。するとそのキャラクターのデータは森の街でセーブされているハズ。そこで，ノーマルのゲーム中は封鎖されていた銀行に入ってみよう。すると，銀行の中はあたかもディスコのようになっていて（べつにグラフィックがでるわけじゃないけど），BGMをつぎからつぎへと聞くことができるんだ。ちなみに，タイトルとエンディングの計3曲は入っていないので悪しからず。



ゲームを解き終えたあとに，森の街の銀行に入ってみる。



すると，BGM11曲を聞くことができるんだ。スペースキーでつぎの曲へ進む。

ゲーム再スタートに関する二つの㊙テク

ゲーム・オーバーになってしまったときに，いちいちタイトル画面になってからゲームを再スタートするのがカッタルイと感じているキミ，そんなキミにこのテクニックを捧げよう。GAME OVERの表示がでているときに，2のキー，リターン・キー，スペース・キーの三つのキーを同時に押していると，いきなりセーブしてある宿屋の前からゲームが再スタートしてくれるんだ（ジョイスティックの場合は，レバーを下にしてⒶⒷボタンを押す)。

それから，まちがえて「ゲームエンド」を実行してしまったキミ，そんなときはGAME OVERの表示がでている間に8のキー，リターン・キー，スペース・キーの三つを同時に押そう。そうすればマルチ・ウインドウを開いた時点にもどることができるゾ。ラッキー♡

ドット絵&全パラメータ完全掲載！
パーフェクト・モンスター・マニュアル

このゲームに登場するすべてのモンスターについてのデータをここにまとめてみた。それぞれについて，これほどまでに細かなパラメータが用意されているというのは，じつにオドロキだ。こうしたデータが掲載できたのも，すべてT＆Eと内藤さんのご協力のおかげ。開発手記ともども内藤さん，本当にありがとうございました。

また一緒にカラオケにでも行って体をボロボロにしましょう（笑）。

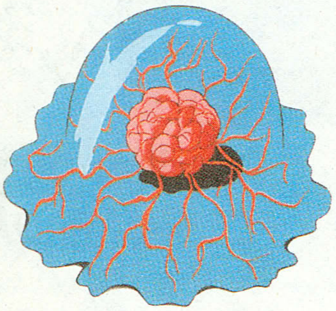
●特殊パラメータについての説明

・移動スピード……プレイヤーの移動スピードに対する相対速度を表わす。たとえば，この値が1の場合は，モンスターの移動スピードがプレイヤーの移動スピードと同じ。
・攻撃スピード……プレイヤーの攻撃スピードに対する相対速度を表わす。
・攻撃有効射程距離……単位はキャラ。この数値が3より大きい場合は，飛び道具攻撃を行なう。
・直進性……この数値が大きいほど直進する。
・振り向くかどうか……攻撃を受けた場合，その方向に振り向くかどうかを表わす。
・教養度……ボツになってしまったパラメータ。実際のゲーム中では使われていない。

Jelly　ジェリー

地上世界にいるもっとも弱いモンスター。動きがスローで進行方向にしか攻撃しないので，うしろに回りこめばイチコロ。

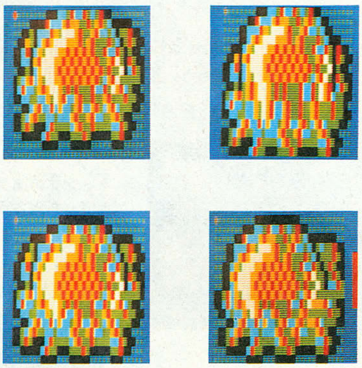
〔イラスト：『ハイドライド3ヒントブック』より転載



性格(善・悪)	悪	攻撃スピード	1／4
体力	30	攻撃有効射程距離	1
腕力	15	直進性	5
機敏さ	5	得られる経験値	2
攻撃値	10	得られる金額($)	30
防御値	12	道具が得られる確率(%)	0
教養度	1	得られる道具名	—
移動スピード	1／8	振り向くかどうか	×

Slime　スライム

ハーベルの塔に潜む。ジェリーと同形ではあるが，善のモンスターなので決して殺してはならない。3作目にして出世したね，スライムくん！



性格(善・悪)	善	攻撃スピード	1／4
体力	50	攻撃有効射程距離	1
腕力	14	直進性	5
機敏さ	9	得られる経験値	2
攻撃値	7	得られる金額($)	20
防御値	15	道具が得られる確率(%)	0
教養度	1	得られる道具名	—
移動スピード	1／8	振り向くかどうか	×

Mantrap　食人樹

人を襲っては食らう凶悪な樹木。枝から葉を飛ばし，近くを通る者にダメージを与える。序盤戦では苦労することだろう。

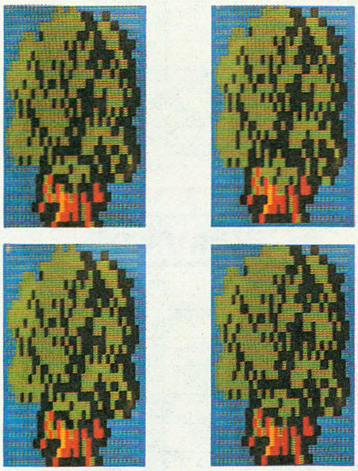


性格(善・悪)	悪	攻撃スピード	1／2
体力	50	攻撃有効射程距離	5
腕力	27	直進性	0
機敏さ	7	得られる経験値	4
攻撃値	25	得られる金額($)	50
防御値	35	道具が得られる確率(%)	35
教養度	1	得られる道具名	こん棒
移動スピード	0	振り向くかどうか	×

Treant　樹木の精

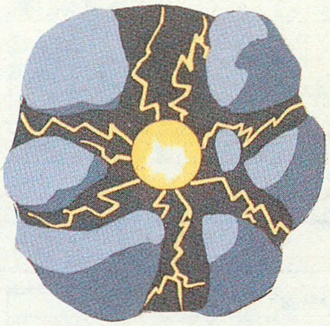
フェアリーランドの各地を散策(さんさく)している大木。食人樹と違って，こちらから攻撃しないかぎりは絶対に襲いかかってこない。

性格(善・悪)	善	攻撃スピード	1／8
体力	50	攻撃有効射程距離	4
腕力	105	直進性	5
機敏さ	7	得られる経験値	5
攻撃値	55	得られる金額($)	100
防御値	40	道具が得られる確率(%)	20
教養度	1	得られる道具名	食料
移動スピード	1／8	振り向くかどうか	○



Valval　バルバル

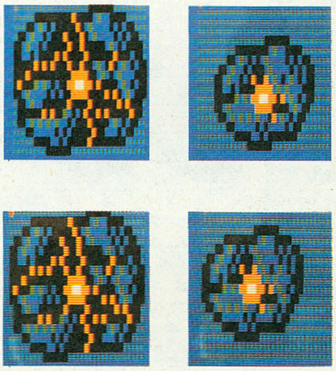
電撃を飛ばして遠距離攻撃を仕掛けてくる。けっこうな攻撃力があるものの，速攻で倒せばなんとかなる。ハーベルの塔での第一のカモ。



性格(善・悪)	悪	攻　スピード	1／4
体力	30	攻　有効射程距離	5
腕力	98	直進性	5
機敏さ	27	得られる経験値	15
攻撃値	41	得られる金額($)	100
防御値	59	道具が得られる確率(%)	0
教養度	1	得られる道具名	—
移動スピード	1／4	振り向くかどうか	×

Elgul　エルガル

バルバルの兄貴分。全方向に電撃を放つ能力を持つ。兄弟そろって経験値かせぎの絶好の獲物とは，いとあはれなり。



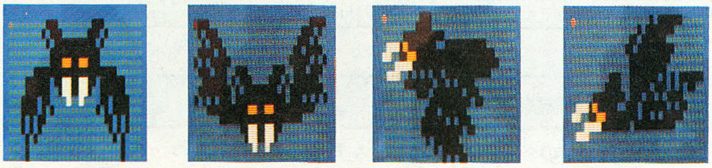
性格(善・悪)	悪	攻撃スピード	1／4
体力	80	攻撃有効射程距離	5
腕力	49	直進性	7
機敏さ	77	得られる経験値	30
攻撃値	23	得られる金額($)	150
防御値	22	道具が得られる確率(%)	0
教養度	1	得られる道具名	—
移動スピード	1／4	振り向くかどうか	○

Stirge　吸血こうもり

性格(善・悪)	善
体力	20
腕力	105
機敏さ	65
攻撃値	23
防御値	22
教養度	1
移動スピード	1
攻撃スピード	1/4
攻撃有効射程距離	5
直進性	7
得られる経験値	10
得られる金額($)	65
道具が得られる確率(%)	0
得られる道具名	—
振り向くかどうか	×

壁などに関係なく，ハーベルの塔内を自由に飛び回っている。体力が少ないからすぐに倒せちゃうけど，じつは善のモンスター。

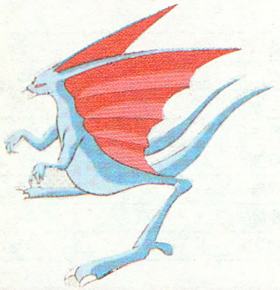


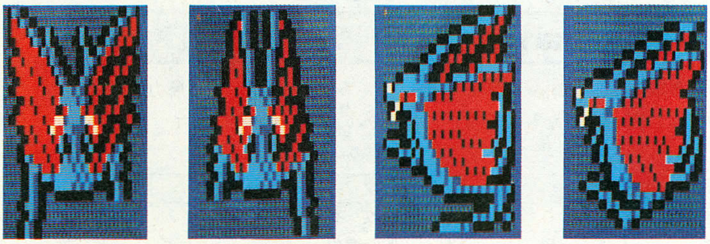


Vampire　吸血鬼

性格(善・悪)	悪
体力	120
腕力	131
機敏さ	55
攻撃値	92
防御値	98
教養度	63
移動スピード	1/2
攻撃スピード	1/2
攻撃有効射程距離	2
直進性	5
得られる経験値	45
得られる金額($)	200
道具が得られる確率(%)	0
得られる道具名	—
振り向くかどうか	×

人の生き血を食らう，縦2キャラ分のサイズの怪物。ハーベルの塔の上層部に巣食っている。自分が弱いうちは避けて通りたい相手だ。



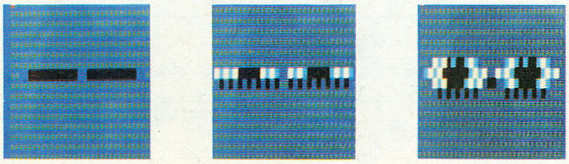


Eyes　ダークアイ

性格(善・悪)	悪
体力	110
腕力	80
機敏さ	40
攻撃値	112
防御値	76
教養度	13
移動スピード	1/8
攻撃スピード	1/4
攻撃有効射程距離	2
直進性	8
得られる経験値	50
得られる金額($)	155
道具が得られる確率(%)	0
得られる道具名	—
振り向くかどうか	○

目だけの魔物であるが，目を閉じてしまっているときはその姿がまったく見えない。うっかりすると手痛いダメージを受けてしまうこともある。





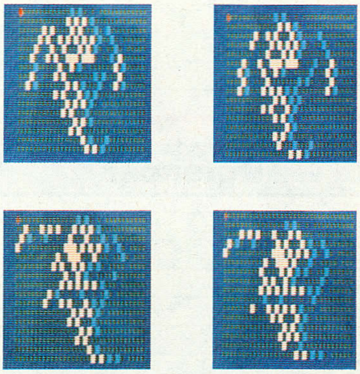
Ghost　悪霊



洞窟内に潜んでいる，成仏しきれない霊魂。このクラスにしては恐ろしいほどの腕力・防御値を持っているので，慰霊の洞窟ではかなり苦しめられるだろう。

性格(善・悪)	悪	攻撃スピード	1／2
体力	50	攻撃有効射程距離	3
腕力	180	直進性	4
機敏さ	85	得られる経験値	95
攻撃値	70	得られる金額($)	0
防御値	180	道具が得られる確率(%)	0
教養度	80	得られる道具名	—
移動スピード	1／4	振り向くかどうか	×

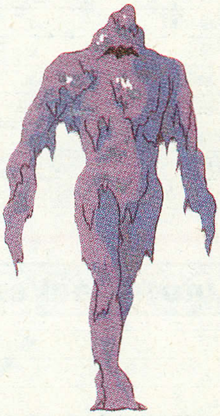
Spirit　浮遊霊



悪霊と見た目は同じだが，こちらは善のモンスター。とは言え，まちがえて攻撃したりすると，悪霊以上のパワーで反撃してくる。

性格(善・悪)	善	攻撃スピード	1／2
体力	80	攻撃有効射程距離	3
腕力	182	直進性	8
機敏さ	120	得られる経験値	120
攻撃値	140	得られる金額($)	0
防御値	117	道具が得られる確率(%)	0
教養度	1	得られる道具名	—
移動スピード	1／8	振り向くかどうか	×

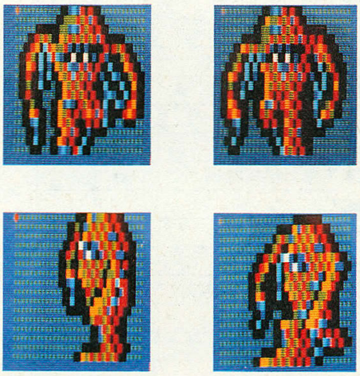
Zombie　ゾンビ



悪霊の強さに怯やかされている慰霊の洞窟内においては，まさに砂漠のオアシス的な存在。サクサクと倒してやろう。

性格(善・悪)	悪	攻撃スピード	1／2
体力	100	攻撃有効射程距離	2
腕力	80	直進性	8
機敏さ	53	得られる経験値	110
攻撃値	160	得られる金額($)	800
防御値	82	道具が得られる確率(%)	0
教養度	1	得られる道具名	—
移動スピード	1／2	振り向くかどうか	×

Ghoul　グール



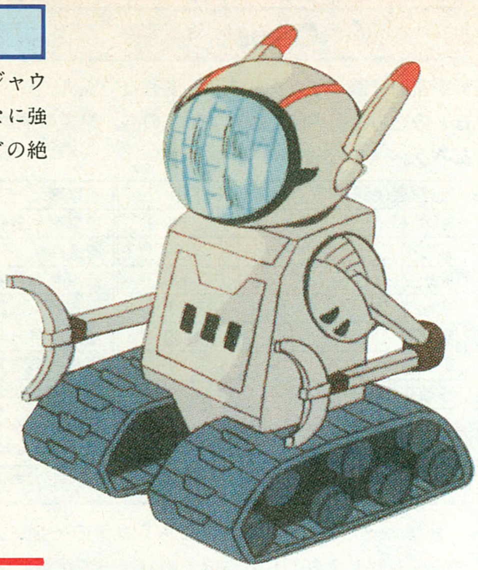
ゾンビとは裏腹に,こちらはエラく強い。敏捷性に優れ,なによりも攻撃スピードが1というのが驚異。やられる前にやるしかない。

性格(善・悪)	悪	攻撃スピード	1
体力	150	攻撃有効射程距離	2
腕力	200	直進性	5
機敏さ	180	得られる経験値	150
攻撃値	126	得られる金額($)	500
防御値	129	道具が得られる確率(%)	0
教養度	1	得られる道具名	—
移動スピード	1／2	振り向くかどうか	×

Guard Robot 護衛ロボット

性格(善・悪)	悪
体力	210
腕力	174
機敏さ	110
攻撃値	80
防御値	132
教養度	50
移動スピード	1/2
攻撃スピード	1/4
攻撃有効射程距離	3
直進性	2
得られる経験値	105
得られる金額($)	900
道具が得られる確率(%)	50
得られる道具名	鋼製の盾
振り向くかどうか	×

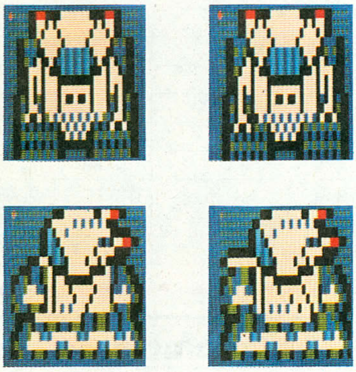
失われた宮殿の１Ｆにウジャウジャというロボット。そんなに強くもないので，経験値かせぎの絶好の対象だったりする。



Defencer ディフェンサー

性格(善・悪)	悪
体力	250
腕力	142
機敏さ	78
攻撃値	100
防御値	157
教養度	100
移動スピード	1/2
攻撃スピード	1/2
攻撃有効射程距離	3
直進性	4
得られる経験値	130
得られる金額($)	300
道具が得られる確率(%)	0
得られる道具名	—
振り向くかどうか	○

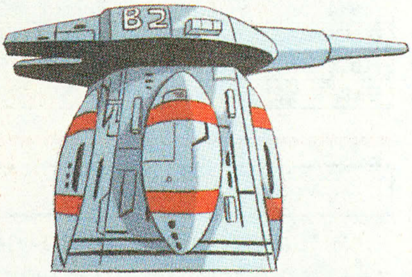
護衛ロボットより若干強いが，さして気にする必要もなし。たとえコイツらに囲まれても，アセらなければなんとかなる。

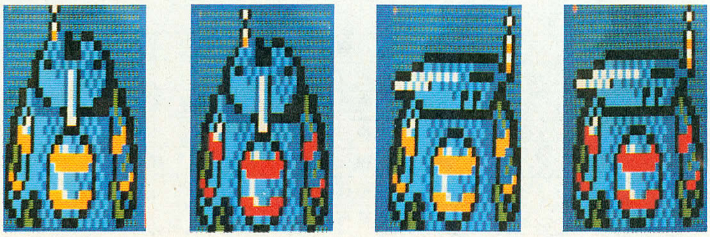


Auto Attacker 自動攻撃装置

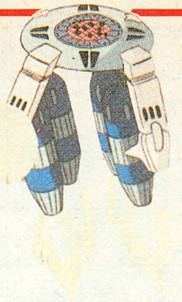
性格(善・悪)	悪
体力	130
腕力	210
機敏さ	1
攻撃値	100
防御値	200
教養度	200
移動スピード	0
攻撃スピード	1
攻撃有効射程距離	5
直進性	0
得られる経験値	80
得られる金額($)	0
道具が得られる確率(%)	0
得られる道具名	—
振り向くかどうか	○

宮殿の要所要所に配置されている(じつは乱数だったりするけど)メカ。けっこうな射程のある飛び道具を撃ってくる。



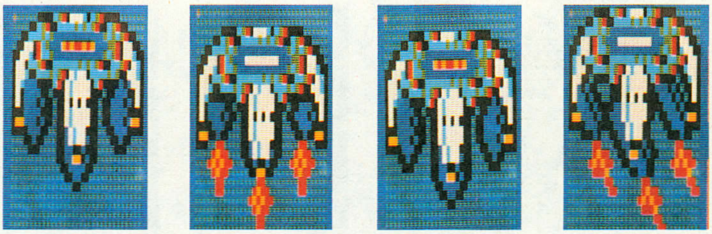


Beam Computer　ビーコン



性格(善・悪)	悪
体力	200
腕力	250
機敏さ	1
攻撃値	100
防御値	200
教養度	200
移動スピード	1/8
攻撃スピード	1/2
攻撃有効射程距離	30
直進性	7
得られる経験値	140
得られる金額($)	0
道具が得られる確率(%)	0
得られる道具名	—
振り向くかどうか	○

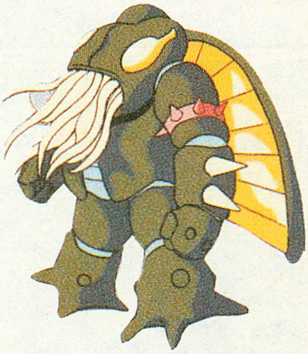
このゲーム中でNo.1か2にイヤな敵。障害物がないかぎり，同一画面上にいるとほとんどヒットする弾を撃ってくる。

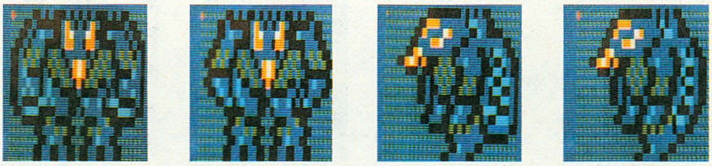


Guva　グバ

性格(善・悪)	悪
体力	100
腕力	119
機敏さ	154
攻撃値	73
防御値	122
教養度	20
移動スピード	1/4
攻撃スピード	1/4
攻撃有効射程距離	3
直進性	5
得られる経験値	90
得られる金額($)	1,000
道具が得られる確率(%)	0
得られる道具名	—
振り向くかどうか	×

宇宙生物。宇宙船から宮殿の3階に転送してきたと思われる。が，いかんせん強くない。得られる金額1,000$というのがやけにオイシイ。



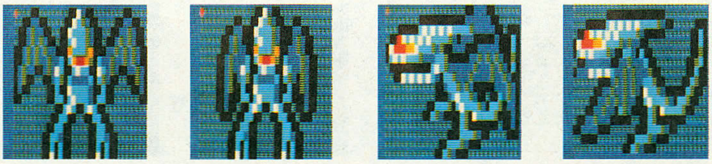


Galva　ガルバ

性格(善・悪)	悪
体力	120
腕力	198
機敏さ	187
攻撃値	151
防御値	139
教養度	80
移動スピード	1/2
攻撃スピード	1/4
攻撃有効射程距離	3
直進性	5
得られる経験値	95
得られる金額($)	500
道具が得られる確率(%)	30
得られる道具名	まやかしの薬
振り向くかどうか	×

グバと同じ宇宙生物だが，こちらは強力。宇宙空間から宇宙船内まで縦横無尽に飛び回っている。大きな翼がチャーム・ポイント。

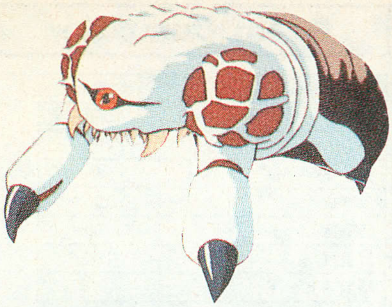


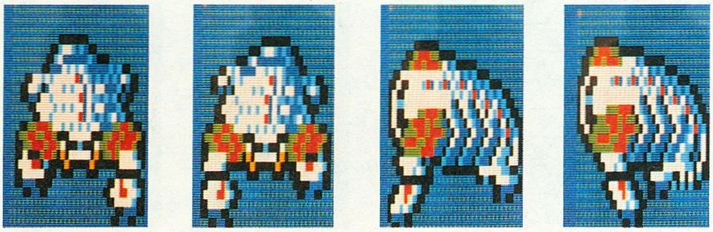


Gayzer　ガイザー

性格(善・悪)	悪
体力	50
腕力	255
機敏さ	100
攻撃値	65
防御値	230
教養度	50
移動スピード	1/2
攻撃スピード	1/2
攻撃有効射程距離	5
直進性	8
得られる経験値	188
得られる金額($)	500
道具が得られる確率(%)	0
得られる道具名	—
振り向くかどうか	○

宇宙船内でのみお目にかかれるモンスター。腕力がMAXの255だから，持てる重量も大きいハズ。とすると，戦闘用オノでも持ってんの？(ウソ)

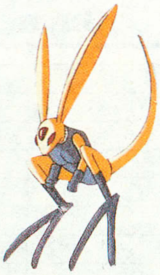


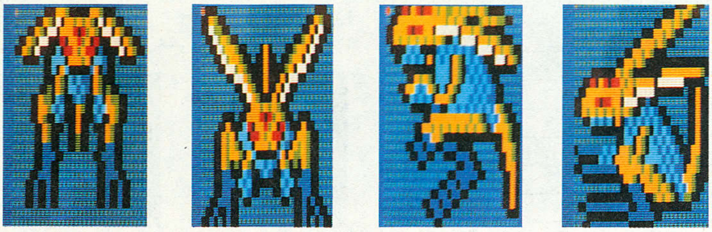


Sala　サラ

性格(善・悪)	善
体力	100
腕力	135
機敏さ	85
攻撃値	250
防御値	102
教養度	150
移動スピード	1/4
攻撃スピード	1/2
攻撃有効射程距離	2
直進性	5
得られる経験値	160
得られる金額($)	300
道具が得られる確率(%)	16
得られる道具名	食料
振り向くかどうか	×

愛らしい風体(ふうてい)からもわかるように，善のモンスター。内藤さんいわく，「フェアリーランドの先住人は彼らだったのかもしれない」。

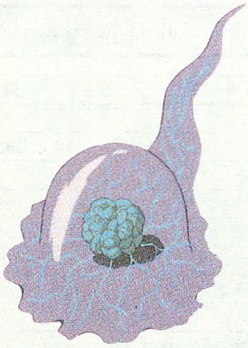


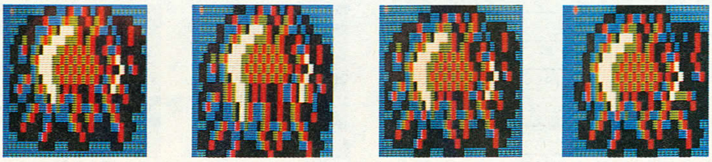


Heavy Slime　ヘビースライム

性格(善・悪)	悪
体力	200
腕力	200
機敏さ	78
攻撃値	254
防御値	185
教養度	1
移動スピード	1/8
攻撃スピード	1/4
攻撃有効射程距離	2
直進性	3
得られる経験値	150
得られる金額($)	100
道具が得られる確率(%)	0
得られる道具名	—
振り向くかどうか	○

中心部から触手が生えている黒いスライム。「スライム＝弱い」というハイドライドの常識を覆(くつがえ)し，異常なまで攻撃力を持つ。

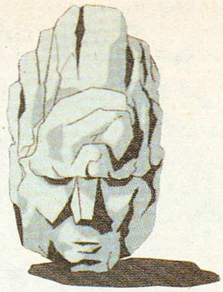


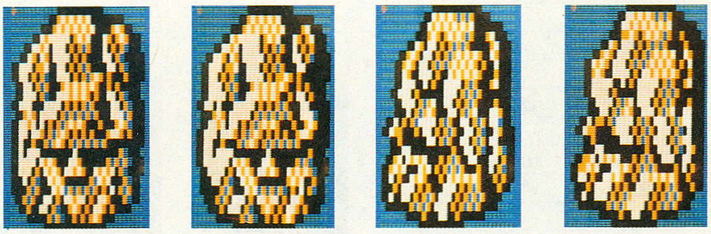


Goleb　人面石

性格(善・悪)	悪
体力	320
腕力	250
機敏さ	5
攻撃値	200
防御値	240
教養度	1
移動スピード	1/16
攻撃スピード	1/4
攻撃有効射程距離	7
直進性	2
得られる経験値	160
得られる金額($)	300
道具が得られる確率(%)	20
得られる道具名	漬物の石
振り向くかどうか	○

岩石に悪魔の魂が乗りうつった怪物。このゲームで最強の敵と言ったら，文句なくコイツだろう。画面をオーバーする体力のメモリには，レベル20のキャラでも逃げだしたくなる。

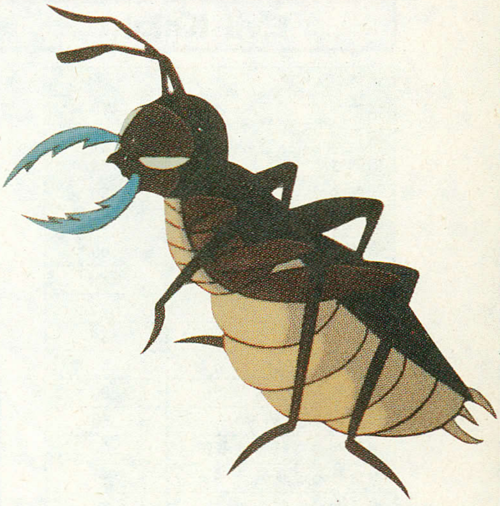




Slicer　殺人クワガタ

性格(善・悪)	悪
体力	50
腕力	180
機敏さ	200
攻撃値	200
防御値	175
教養度	1
移動スピード	1/4
攻撃スピード	1
攻撃有効射程距離	3
直進性	5
得られる経験値	180
得られる金額($)	1,200
道具が得られる確率(%)	0
得られる道具名	—
振り向くかどうか	×

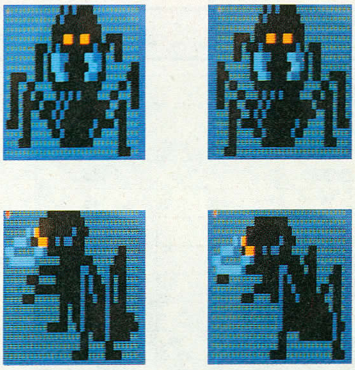
禁断の洞窟の中に潜む昆虫型モンスター。頭部についたハサミで，近寄る者を切り刻む。好物は冒険者の肉のスライスだとか。



Great Ant　巨大軍隊アリ

性格(善・悪)	悪
体力	150
腕力	254
機敏さ	177
攻撃値	187
防御値	202
教養度	1
移動スピード	1/4
攻撃スピード	1/2
攻撃有効射程距離	3
直進性	5
得られる経験値	195
得られる金額($)	1,500
道具が得られる確率(%)	0
得られる道具名	—
振り向くかどうか	○

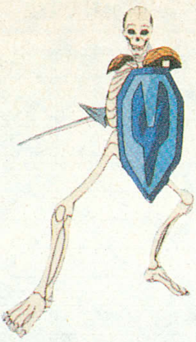
生息地は禁断の洞窟のB2F。めったに姿を現さないが万一出会うと恐ろしいほどの攻撃力を持ってプレイヤーにアタックしてくる。

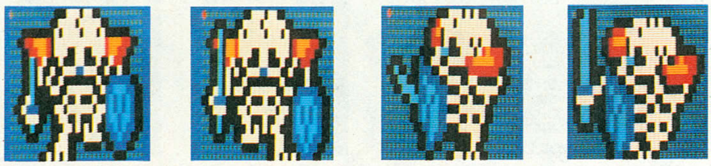


Skeleton　ガイコツ騎士

性格(善・悪)	悪
体力	200
腕力	255
機敏さ	152
攻撃値	255
防御値	105
教養度	1
移動スピード	1
攻撃スピード	1／2
攻撃有効射程距離	3
直進性	5
得られる経験値	200
得られる金額($)	1,200
道具が得られる確率(%)	0
得られる道具名	—
振り向くかどうか	○

禁断の洞窟の中の連中はどうしてこんなに強いんだろうと思うくらい，コイツもなかなかのツワモノ。主人公と同じスピードで移動することができる。



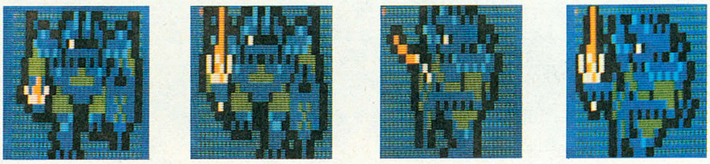


Evil Knight　悪の騎士

性格(善・悪)	悪
体力	170
腕力	200
機敏さ	158
攻撃値	250
防御値	150
教養度	100
移動スピード	1／4
攻撃スピード	1／2
攻撃有効射程距離	3
直進性	5
得られる経験値	200
得られる金額($)	350
道具が得られる確率(%)	0
得られる道具名	—
振り向くかどうか	×

どういう体型をしているかイマイチつかみきれない騎士。名前のとおり，身も心も悪に染まっている。精神力―100ってところか。



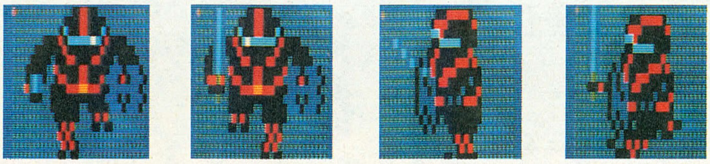


Dark Soldier　闇の戦士

性格(善・悪)	悪
体力	150
腕力	225
機敏さ	183
攻撃値	215
防御値	180
教養度	150
移動スピード	1／2
攻撃スピード	1
攻撃有効射程距離	3
直進性	5
得られる経験値	300
得られる金額($)	450
道具が得られる確率(%)	50
得られる道具名	戦士の石
振り向くかどうか	×

自らの周囲を護衛させるためにガイザックが生みだした戦士。黒と赤のミックスによる衣装デザインには五つ星をあげちゃおう。

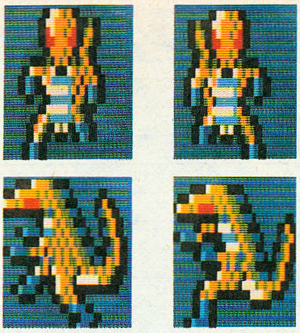




Bucras　バクラス

性格(善・悪)	悪
体力	300
腕力	225
機敏さ	189
攻撃値	210
防御値	198
教養度	1
移動スピード	1／4
攻撃スピード	1／4
攻撃有効射程距離	6
直進性	5
得られる経験値	326
得られる金額($)	400
道具が得られる確率(%)	50
得られる道具名	薬草
振り向くかどうか	×

ズバ抜けた体力が売りの怪物。その姿はさしずめ，中世代の恐竜をホーフツとさせる。炎ではないが，なにかの弾をはいてくる。

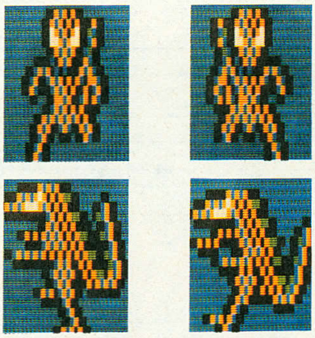




Haltforce　ハルトフォース

性格(善・悪)	悪
体力	350
腕力	255
機敏さ	213
攻撃値	165
防御値	200
教養度	1
移動スピード	1／4
攻撃スピード	1／4
攻撃有効射程距離	10
直進性	7
得られる経験値	361
得られる金額($)	500
道具が得られる確率(%)	200
得られる道具名	食料
振り向くかどうか	×

一見するとバクラスと同じに見えるが，じつは色が少々違う。食料を持っていることがあるので，ハングリーなときに狙うといいかも。

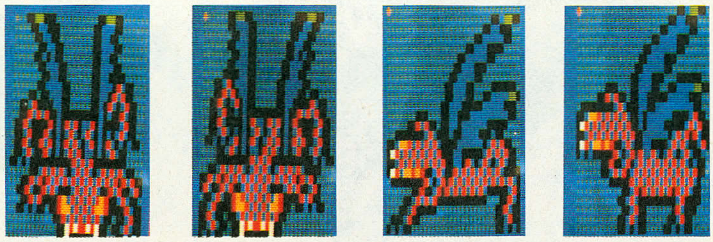


Shadow Demon　影の悪魔

性格(善・悪)	悪
体力	100
腕力	255
機敏さ	250
攻撃値	200
防御値	187
教養度	30
移動スピード	1
攻撃スピード	1
攻撃有効射程距離	3
直進性	7
得られる経験値	337
得られる金額($)	250
道具が得られる確率(%)	0
得られる道具名	―
振り向くかどうか	×

プレイヤーと同スピードで移動可能な四ツ足の怪物。攻撃スピードもこれまたタメ。振り向くことがないのが，せめてもの救いか。

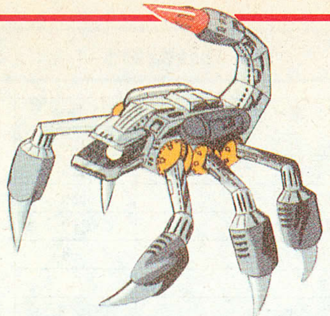


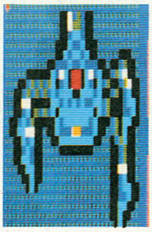


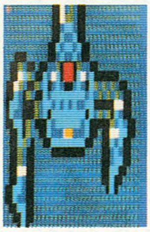
Zod	ゾッド

性格(善・悪)	悪
体力	300
腕力	235
機敏さ	160
攻撃値	205
防御値	210
教養度	210
移動スピード	1/2
攻撃スピード	1/2
攻撃有効射程距離	3
直進性	7
得られる経験値	500'
得られる金額($)	1,000
道具が得られる確率(%)	30
得られる道具名	+5 体力回復剤
振り向くかどうか	○

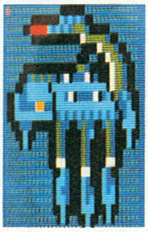
時のとびら内にまさにうってつけのメカニカルなロボット。各パラメータのバランスが非常に良く取れている。まちがえてもゾイドではない。



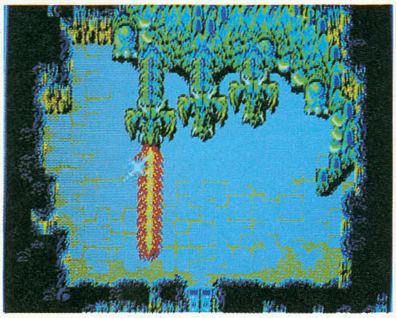






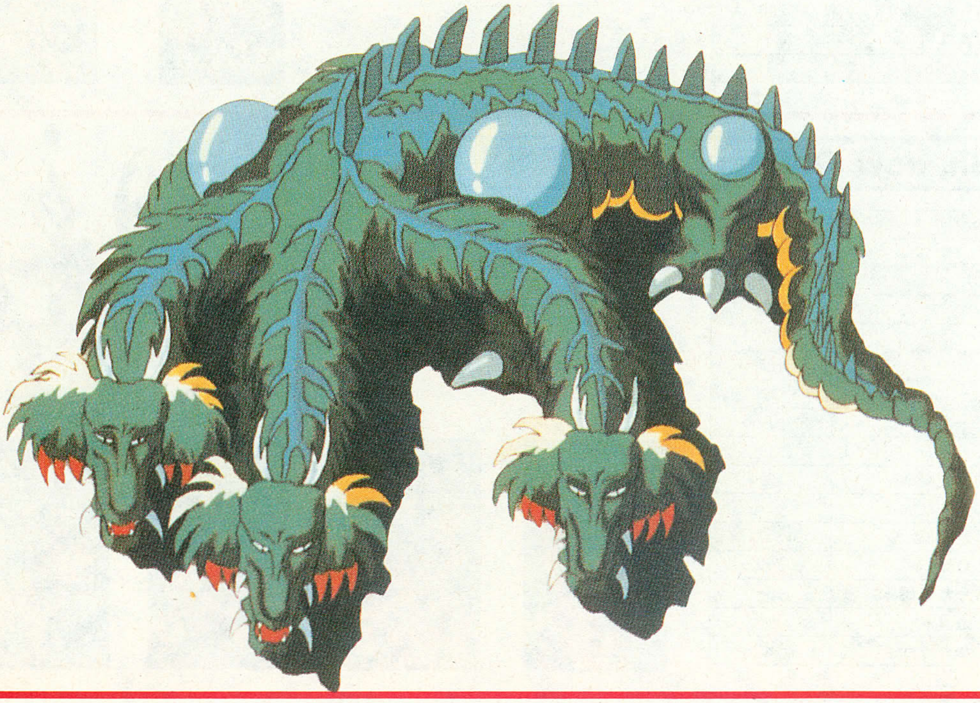


Mad Dragon	マッドドラゴン



慰霊(いれい)の洞窟の最深部に潜むデカキャラ。三ツ首のそれぞれから超強力な炎をはく。首を三つとも倒さないかぎり，本体の息の根を止めることはできない。それにしても，何も悪いことをしてないのに，水のお城の王様のワガママのせいで殺されてしまうとは，なんとかわいそうなヤツなんだろうか。合掌(がっしょう)。

体力	200×3=600
攻撃値	ドラゴンの首：210 ドラゴンの炎：140
防御力	プレイヤーの攻撃値を1/10にする
得られる経験値	(プレイヤーの精神力値+10)×20+3,000
ドラゴンの炎の最大の長さ	PC-88 等……9キャラ分 MSX/MSX 2……8キャラ分

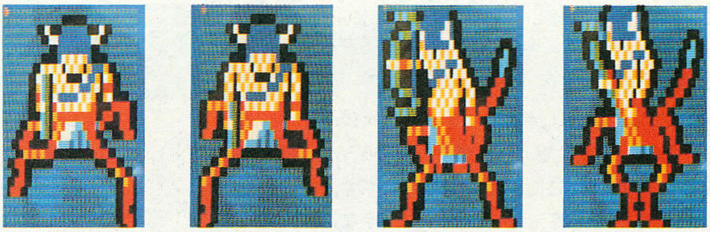


Hell Messenger　地獄の使者

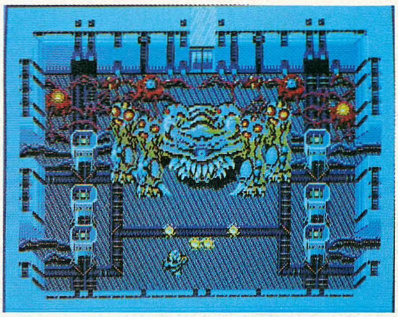
性格(善・悪)	悪
体力	270
腕力	235
機敏さ	205
攻撃値	150
防御値	205
教養度	5
移動スピード	1/4
攻撃スピード	1
攻撃有効射程距離	8
直進性	5
得られる経験値	432
得られる金額($)	300
道具が得られる確率(%)	0
得られる道具名	—
振り向くかどうか	×

ケンタウルスに酷似したモンスターで，弓がメインの武器。このクラスにしては移動スピードが遅いので，逃げまくるべし。



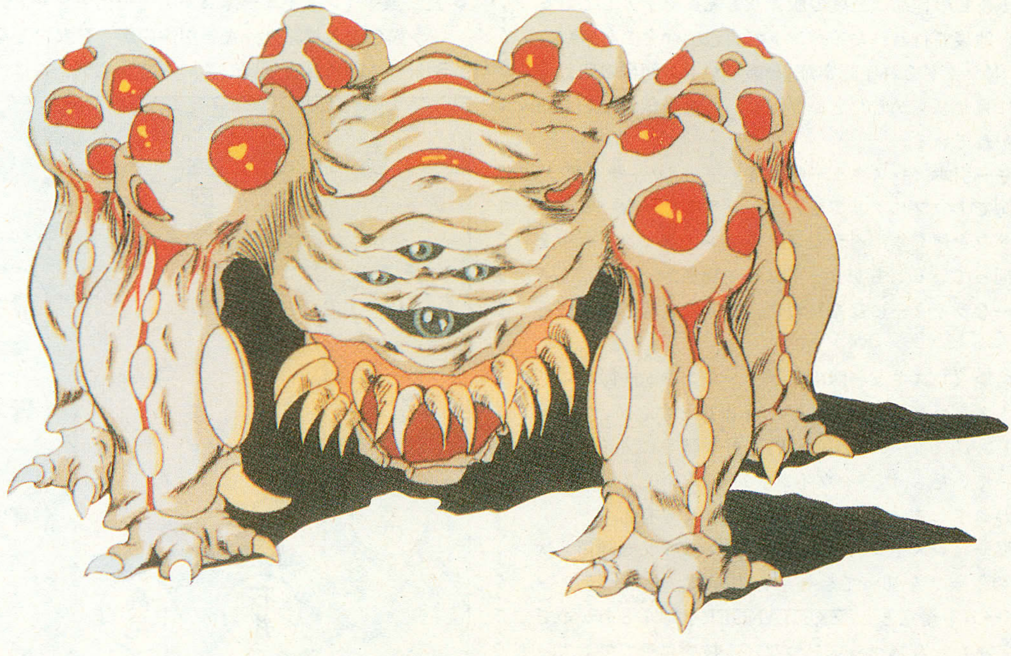


Gayzac　ガイザック



この姿にしてじつはフェアリーランドの創造主。幻想の街の人々たちからは闇の支配者として恐れられている。口から破壊力のある四方向分裂弾をはく。真の弱点を見つけださないかぎり絶対に倒すことはできない。とりあえずは無敵の呪文orまやかしの薬を使って戦いに臨むべし。

体力	1,500
攻撃値	224
防御力	プレイヤーの攻撃値を1/10にする
攻撃有効射程距離	PC-88 等……9キャラ分 MSX/MSX 2……8キャラ分



AVG&RPGⅣスペシャル企画！内藤時浩vsレスキュー隊フリートーク座談会

内藤さんとボクとは，すでにさまざまな対談やイベントで顔を合わせているので，もはや阿吽の呼吸。たとえば，インタビューでいろいろと質問したりするときでも，「内藤さんはきっとこんな感じで答えてくれるんだろうなあ」とあらかじめ予測ができてしまう。(内藤さんもきっと同じだと思う)。したがって，お互いにツボを心得たおもしろい対談ができるワケなんだけれど，若干，新鮮味に欠けた感がしないこともない。(そう思っているのは本人だけかもしれないけど)。

そこで思いついたのが，この企画。内藤さんを東京の電波新聞社にお招きして，準レギュラーライターであるレスキュー隊と対談していただこうってものだ。

もともとレスキュー隊というのはベーマガ読者であっただけに，よりユーザーに近い立場から質問ができるんじゃないだろうか。だけどレスキュー隊の諸君も，本に自分の顔写真がでるという晴れ舞台は初めてということもあって，多少緊張気味。はてさて，どんな対談になりますことやら……。進行役は私、山下　章でお届けします。

座談会 出席者

●**内藤時浩**……いわずと知れた，T＆Eソフトのスタープログラマー。ハイドライド・シリーズの作者でもある。N¹³というニックネームがどういう意味を持つのかを知る人は，業界内でも数少ない。

●**清水　毅（レスキュー隊No.1）**……レスキュー隊の名誉ある隊員No.1を持つ彼は大のT＆Eフリーク。『ハイドライドⅠ』にはじまり『ディーバ』『スーパーレイドック』と，T＆Eの作品は三度の飯よりも先にクリアしているとか。池袋で行われたイベントで自己紹介をするときに，「ハイドライド2終了認定証」をあたかも黄門様の印籠のように見せびらかしたという話は，いまや伝説として語り継がれている。

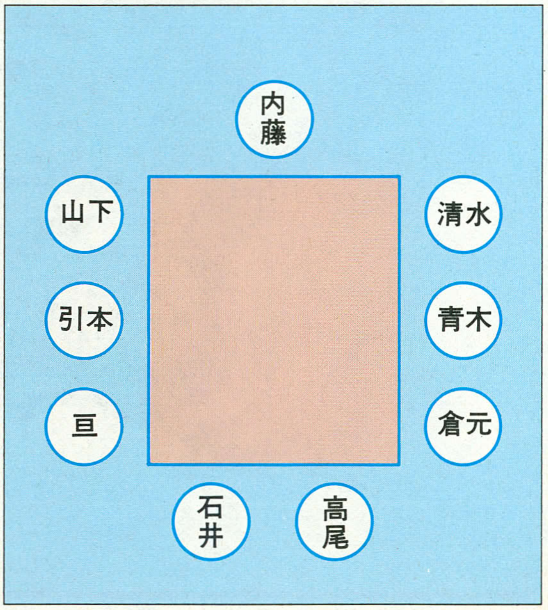
●**ロッキー引本（レスキュー隊No.4）**……『ソーサリアン』を全国でトップにクリアした男。「やるじゃない」というセリフを連発し，ハデなアメリカン・ルックで町中を歩き回っている（ちがうってば）。現在，一日も早くメジャーなライターになるために，実家の雀荘で日夜修行中。

●**青木　聡（レスキュー隊No.8）**……レスキュー隊の中でもっとも高い身長を誇る。AVGを得意とするが，少々軽率なところもあり『ウルティマⅣ』で好き勝手に宝箱を取りまくっていたら，ホークウインドから「なめくじ野郎！」といわれてしまったという話はあまりにも有名。

●**石井弘一（レスキュー隊No.11）**……レスキュー隊第2次選抜のトップを切って合格したのが彼。シューティング・ゲームを得意とし，EXCHANGERを師匠とあがめている。また，写真マップをつなげる技術に秀でており，この本の中のほとんどの写真マップが彼の手による作品である。

●**倉元一浩（レスキュー隊No.12）**……カメラを扱うことが趣味のため、画面撮影を得意とする。さらにその特技を生かし，アイドルの追っかけに走ることもしばしば。浅香　唯，渡辺美奈代，高井麻巳子，中山美穂……と，撮影禁止の状況下で彼が隠し撮りしたアイドルは，数知れない。

●**亘　康平（レスキュー隊No.4'）**……元アマレス経験者という異色の人材。ロッキー引本の影・ひなたとなりレスキュー活動に日夜奮闘している。得意ゲームは『ウルテ



ィマⅣ』。得意技はジャーマン・スープレックス・ホールド。

●**高尾正和**……福岡からベーマガ編集部へ見学にきていたら，偶然にも今回の企画に参加できてしまったというラッキーボーイ。福岡で行われたイベントには欠かさず出席している皆勤賞男。

ニックネーム N13の謎に迫る！

山下：内藤さん，本日は遠いところをわざわざおいでいただきまして，本当にありがとうございます。

内藤：いえいえ，こちらこそよろしくお願いします。

山下：えー，それじゃさっそく内藤さんとの座談会に入りたいと思いますが，レスキュー隊のみんなは何かしらの質問を考えてきているはずなので，内藤さんをガンガン困らせちゃいましょう。

内藤：受けてたちます！

山下：あ，それから，ここでたくさんの質問をしておくと，本に自分の名前が多く載ることになるんで，目立ちたい人は遠慮せずにどうぞ（笑）。

清水：てことは，一人１問じゃなくてもいいんですね（さすがに隊員No.１だけあって積極的)。まずは内藤さんのニックネーム，N13（ナンバー13）の由来について聞きたいんですけど……。

内藤：ムムッ，これはいきなりキワどい質問。じつはボクは，13という数字に因縁がありまして……会社に入って半年後のマイコンショウのとき，ホテルでポツリと漏らしたひとことが，「13」だったんです。具体的には×××と△△△の○○○した数字なんですね（AVG & RPG倫カット)。

清水：えー，そうだったんですか。それじゃ，もうひとつ。今度は『ハイドライトII』のことなんですけど，レッド・クリスタルの隠し場所がありましたよね。アレっていうのは，プレイヤーを完全にハメるために考えたものだったんですか。

内藤：うーん，××××の魔法は比較的多く使われているっていうことで，ああいうトリックを考えたんですが……。ただひとつ，過ちを犯してしまいまして，「それがお前の存在だ」──それは冗談ですけど（笑)，本当は会話でヒントを入れておく予定だったんですよ。あのままではあまりに難しいので。ところが，いざとなったらそれをコロッと忘れまして……（笑)。まあ，よくあることなんですけどね（うっすらと汗をかく？)。

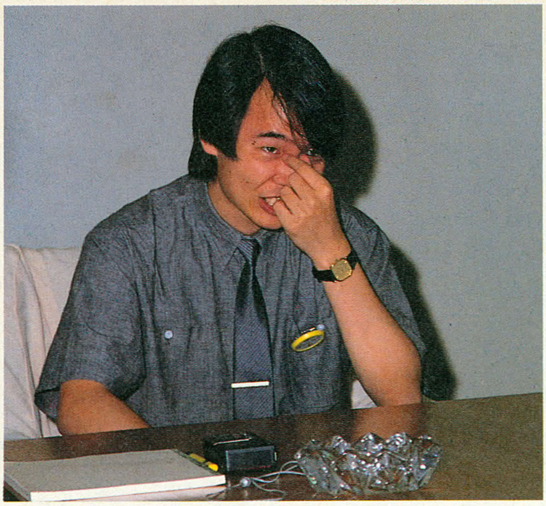
銀の剣とニベアンクリームについての裏話

引本：つづいて質問させてもらいます（きたきた，メジャー志望のロッキー様のお通りだい！)。ズバリ，『ハイドライド３』で，銀の剣とニベアンクリームはどこにあるんですか？

内藤：はっはっはっ（と胸を張って)，これまた忘れてしまいまして，本当は水のお城の宝物庫に両方とも入れておくはずだったんです。実際にゲームをプレイしてみると，カラッポの宝箱とアイテムがダブってる宝箱が宝物庫にありますよね。本来は，その二つの宝箱の中に銀の剣とニベアンクリームが入ってるはずだったんですねー。まあ，忘れてしまったというのには理由がありまして，いつもはデバッグはすべて自分でやるんですが，今回は時間がなかったので，テストプレイヤーから送られてくるデバッグ情報だけを頼りにプログラムを修正していたんです。そうしたら，こういうことになってしまいまして



座談会はこんな雰囲気で行なわれた。レスキュー隊のメンバーの表情も，いつになく真剣。



あまりの鋭い質問に，思わず苦笑する内藤さん。「こんなことまで話しちゃって，いいのかなあ……」

……。ちなみに，第二期ロット分の製品には，ちゃんと銀の剣が入ってます。

引本：ひっひどい，ボクは徹夜までしてその二つを捜したのに……。それと，怪物って職業は完全な乱数で出現するんですか。

内藤：そうです。約150分の1の確率です。時間と容量さえあれば，もっと凝りたかったんですけどね……。たとえば，最初の名前設定のときに「ベーマガ」とか「ヤマシタアキラ」とか入れると，ちょっとかわったパラメータがでてくるとか。

山下：どっかで聞いたような話ですね（笑）。

内藤：ええ。その他，山ほどおもしろいアイデアがあったんですけど，最終的には半分以上削（けず）ってしまいました。泣く子と容量には勝てません（笑）。

倉元：それじゃあ，今度はボクが行かせていただきます。えーと，『ハイドライド3』の隠れアイテムにまつわるなにかおもしろい話はありませんか？

内藤：そうですねえ，おもしろいと言えばやっぱりT＆Eパックだと思うんですけど，エンディングで表示されるパスワードには，じつはT＆Eパックを使ったかどうかというフラグが立ってるんです。で，T＆Eパックを使ったパスワードを送ってくれた人先着5名様に，ボクが個人的になにかプレゼントしようと思ったんですね。ところが，MSX版の発売が多少遅れたということと，ある雑誌で早くからT＆Eパックのある位置が公開されてしまったということで，残念ながらボツということに……。

倉元：ああ，それでT＆Eパックを使うと，「T＆Eグッズが当たった！」というメッセージがでるんですね。

内藤：ええ。ホントは当たらなかったんですけど（笑）。それにしても，なかなかみなさん鋭い質問をしてきますね。

山下：いやあ，この日のために3日ぐらい考えてきたらしいですからね（笑）。

亘：すいません，ボクはちょっとシビアな質問をしちゃっていいですか？

内藤：どうぞ，なんなりと。

亘：えーと，『ハイドライド3』を作るときに，内藤さんは似たタイプのゲームである『イース』を意識したってことはありませんでしたか？

内藤：良くそれは聞かれるんですが，まず例のスポット処理はまったくの偶然です。『ハイドライド3』があとに発売されましたか，開発時期はほとんど一緒で，どちらも同じ時に同じアイデアを思いついたってわけなんですね。その証拠に，見た目は似ててもプログラム的にはまったく違った方法を取っています（テキストとグラフィックの違い）。まあ，特に『イース』を意識したつもりはなかったんですが，どちらの作品にも類似点があるというのはARPGの究極の姿を追求していくうえで仕方のないことなんじゃないでしょうか。

ハイドライドシリーズを好きな順番にならべてみると…。

山下：質問は尽きないってカンジですが，ここでちょっと趣向を変えて，レスキュー隊の諸君にハイドライドシリーズをプレイしての感想，それとハイドライドI・II・3を自分の好きな順番に並べて発表してもらいましょうか。

●レスキュー隊隊員五つの心得

一．山下隊長はもちろんのこと，ベーマガ編集部内で会う方々に対し，あいさつを忘れないこと。

一．与えられた仕事は最後まで責任を持ってやり通すこと。決して弱音を吐いてはならない。

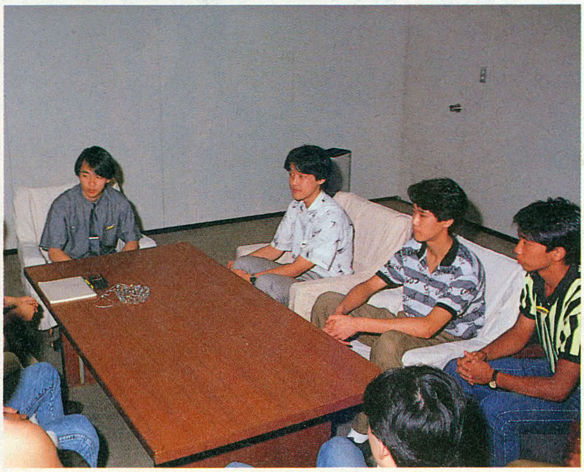
一．自分がレスキュー隊員であることを自覚し，誇りに思い，慎しんで活動に励むこと。

一．自分が新人であるという初心を忘れないこと。

一．常日頃からAVG，RPGに接し，理解し，新分野獲得の日まで，次々と解きあげていくこと。

以上，五項目をレスキュー隊隊員の心得とする。

レスキュー隊No.1　清水　毅



「それじゃハイドライドシリーズを好きな順にならべてもらおうか」とボク。アドリブでの質問に，けっこうみんなドキマギしている。

内藤：それはおもしろいですね。

山下：それじゃ，清水クンから。

清水：ハイ。おもしろい順から言うと，ボクは3・I・IIですね。なんと言ってもIでスライムを殺し続けてるとウィスプがでてくるのがコワかった！　おかげで何度データをセーブしそこねたことか……。それから，IIでサーチの魔法がなかったらもっとおもしろかったんじゃないかと思います。

山下：おっと，大胆な発言！　それなら清水は，サーチの魔法なしでミスティック・ドラッグを見つける自信があるっていうの？

清水：ええ，ボクはわりと人が見つけられない物を捜しだすのが好きなんです……。IIはけっこう早く解けちゃったんで，もしもサーチの魔法がなかったらどのくらいで解けたのかなんて思いまして。

山下：サーチがなかったら解けないってば！（笑）。

内藤：そうですね。あらゆる場所を歩かなくちゃいけないし，すべての場所に体当たり，さらには××××をぶつけなくちゃいけないし。

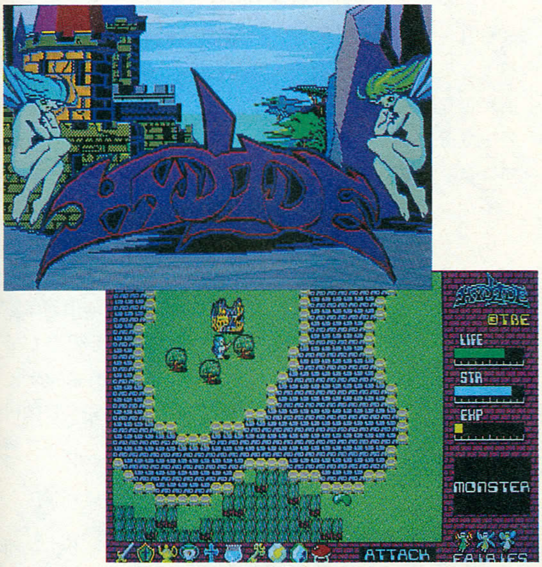
山下：関係ないと思うけど清水は，今言った3・I・IIの3の前に『ディーバ』っていうのがあるんだよね(笑)。

清水：（きっぱりと）そうです。一時期はディーバ本を書こうかとも思ったんですよ。

内藤：は，はあ（驚きを隠せない）。

清水：それと，3ではレベルいくつでマッドドラゴンのところへたどり着けるかなんて遊びもしてます。

内藤：レベル1でたどり着けることはたどり着けるんですよ。あと，レベルいくつでハーベルの塔200階を歩いてのぼれるかなんていう遊びもあります。うちではレベル1でのぼりきったヤツがいるんですよ。しかも，修道士で（一同，タメ息)。鬼ですね，ほとんど。



いまや懐かしの名作となってしまった『ハイドライドI』。フェアリーランドを救うため，三つの宝石を集めて魔王バラリスを倒すことが目的だった。

山下：それではつぎ，引本。

引本：はい。ボクも好きな順序は清水さんと同じで3・I・IIですネ。ボクは以前，MZ−2000を使ってたんですが，そのときIが発売されたのが涙がでるほどウレシかったです。IIもすぐあとに発表されたし……。

内藤：キャリーラボさんからの移植版ですね。あれは良くできてました。

引本：もう売ってしまったんですけど，MZ−2000って良くできたマシンだったんですよネ。

内藤：う〜ん，だけど色がでないっていうのが……。

引本：でもカラー・モニターをつなげば。

内藤：それに，音もちょっと……。

引本：でも三重和音ですよ。

山下：よし，じゃあ引本クンには今の88を売っぱらって，もう一度MZ−2000を買ってもらおうか（笑）。

引本：……。(無言)

エッ，ハイドライド4のストーリーがある!?

山下：引本クンが黙っちゃったところで，青木クン，いってみようか。

青木：はい，ボクの好きな順番は3・Iで，じつはIIはやってません。というのも，プレイして2時間ぐらいでソフトが壊れちゃったんです。

内藤：それでしたら，うちあてに送ってくれれば，実費で交換したのに。

青木：いや，当時はディスクを持ってなくって、せっかく買ったテープ版がメチャクチャにからまってしまったんです（笑)。取り出すのも困難なくらいで，もういいやってカンジで投げちゃって……。ところで内藤さん，『ハイドライド4』なんてのはもう絶対にでないんですか？

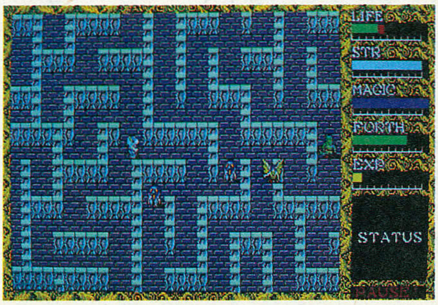
内藤：（キッパリと）でません。

青木：会社からの命令があってもですか？

内藤：うーん，そうなるとちょっとわからないですけど，まあ一応，4のストーリーっていうのも考えてあるにはあるんですよ。

青木：ええっ，どんなのですか？

内藤：3で宇宙船がただよってましたね。アレがエイリアンの卵を乗せたままどこかへ行っちゃて——ってカンジ



Iと比べると大幅にスケールアップした『ハイドライドII』。地下帝国を作りあげた邪悪な意識〝イビル・クリスタル〟を破壊しにいくまでの物語だ。

ですね。

山下：はあ，それが『サイオブレード』なわけですね（笑）。ちがうっつーの。

内藤：でも，仏の顔も三度までって言いますしね。ボクとしてはもうハイドライド・シリーズはやりたくないです。

青木：なるほど。

内藤：それにしても，3・I・IIって人が多いですね。ボクはI・3・IIなんですけど。

山下：あっ，ボクも内藤さんと同じ意見ですよ。

内藤：やっぱりそうですよねー。

山下：それではつづいて，石井クン。

石井：順番はI・3・IIです。なぜかと言うと、Iは最後のボスキャラが強かったですよね。それに比べると，IIと3の親玉っていうのは，気づいちゃえばラクに倒せちゃってチョッピリ不満でした。やっぱり最後の親玉は多少難しくあってほしいなあ，と。

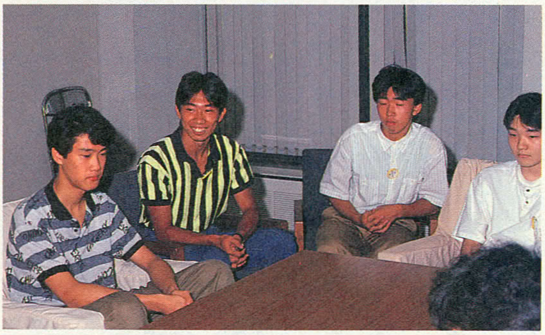
内藤：なるほど，おもしろい目のつけどころですね。

山下：さすがアクションゲーム大好き少年。なにしろ彼はMSX版『沙羅曼陀』の大ファンですからね（笑）。おつぎ倉元クン。

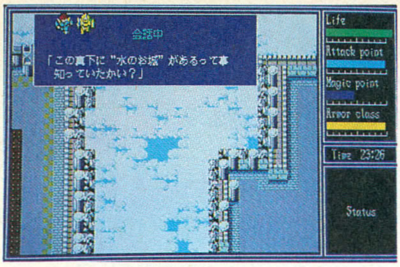
倉元：好きなのは，3・I・IIです。で，3には精神力っていうパラメータがありましたよね。ボクは善も悪も関係なく徹底的にモンスターを殺しまくっちゃったので，とんでもない目に会いました。聖なる光が見つからなかったり，ガイザックをどうしても倒せなかったり……。だから今度新作のRPGを作るときは，精神力っていうメータをなくしてほしいです。

内藤：あのー，きっぱりと言っときます。あの精神力っていうのはただうっとうしいだけのような感じでしたので，次回からは絶対に切ります！　ゲームはやっぱり楽しくなくちゃいけません。今後のゲームでは，めんどうくさいパラメータはビシバシと切っていくつもりです。そのかわりに，ワケのわからないパラメータをウジャッと入れる予定ですけど（笑）。

亘：まだ出番がないんで，ボクもそろそろいいですか？　えー，ボクの好きな順番は内藤さんと同じくI・3・IIです。IがARPGというジャンルを確立した功績は非常に大きいと思うんですよね。RPGにアクションの要素を



まるで黒人のように日焼けした倉元（左から2番目）が発言中。いーよね，キミは。ボクが必死にこの本を書いている間に海へいっちゃってさ（ほとんどひがんでいるだけ）。



『ハイドライド3』は，前2作と比べると音楽・グラフィックが格段にグレードアップ。フェアリーランドの闇の支配者の正体がこの作品でとうとう明かされる。

取り入れたこと，それからファンタジーという分野を有名にしたこと——この2点が大きな意義を持っているというのは，それ以後Iの亜流のような作品がたくさん発売されたことからもわかると思います。ただ，ボクはIIがキライです。序盤戦でグールを倒しては，ブラッククリスタルを捨て——というある意味では永久パターンのようなことをしなくちゃいけないのがイヤで，そこで投げだしてしまいました。それと，3のおもしろさっていうのは，剣でブスブスと突き刺せるってことですかね。

内藤：うーん，たしかにIIはクリアするためにかなり面倒なことをしなくちゃいけなかったので，ゲームとしてのおもしろさが損なわれた部分はありましたね。3では，そのへんを十分に考慮しておもしろく作ったつもりです。

内藤さんがI・3・II という順を選んだ理由

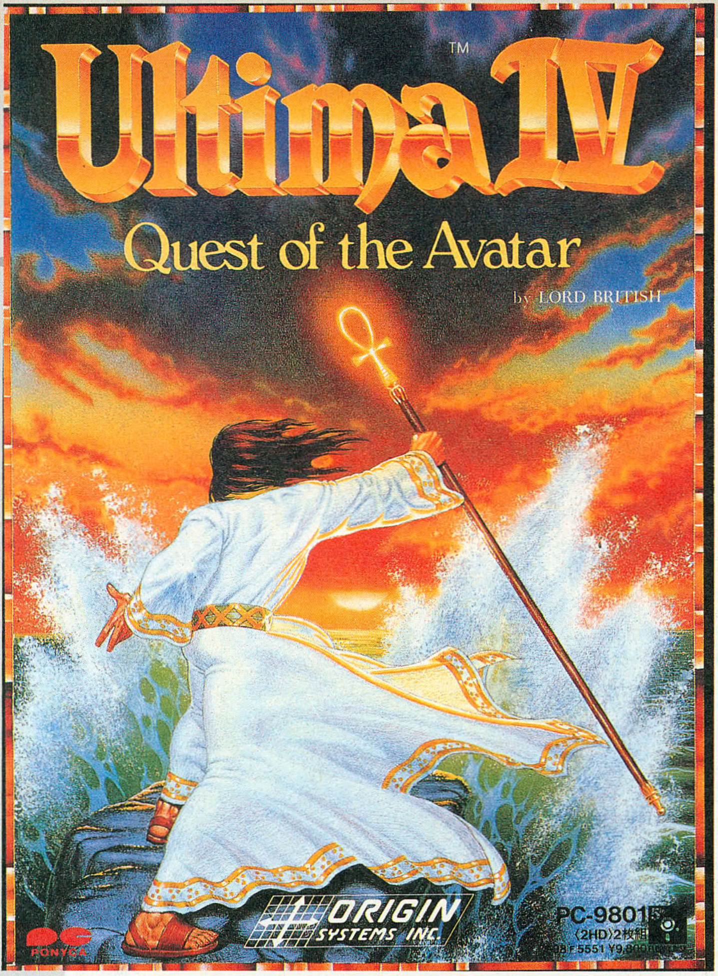
山下：それではラスト，特別ゲストの高尾クン，どうぞ。

高尾：ボクの好きな順番は3・I・IIなんですけど，一番思い出に残っているのはIIです。というのも，ボクがRPGをはじめたころに出会った作品がIIだったからです。ただ，メッセージが少なかったのがちょっと……という気がしました。ところで内藤さんは，どうしてI・3・IIという順番なんですか？

内藤：ええ，まずIを最初に押したのは，初めて自分の名前が世に出た思い出深い作品だからです。それに，3作の中でもっともアクション性が高いのがIだと思うんですよね。まさしく，アクティブRPGの名にふさわしいんじゃないかと。今やっても楽しめるのがIで，IIや3は一度クリアしたあとはもうあまりヤル気がしませんし……。Iのつぎに3がきているのは，グラフィックがキレイなことと，ゲーム的に素直であることが理由です。IIに関しては，これは不肖の息子のようなものでして……〆切りに追われて納得のいくところまで作れなかったのが残念でしたね。まあ次回は，自分でも完全に納得のいくような素晴らしい作品を作りあげたいと思っています。

——とまだまだ熱い討論はつづいていくわけだけど，誌面の都合もあって，残念ながら今回はこのへんで打ち切らせてもらうとしよう。次回の別冊あたりでは，読者のみなさんをまじえてのフリートーク会なんていうのも企画する予定だ。興味のある人は，ぜひ参加してみてほしい。

史上空前の超難解ＲＰＧ
キミは聖者（アバタール）への道を極められるか!?



ウルティマⅣ
Quest of the Avatar



87年夏，フジサンケイグループの夢工場キャンペーンとマッチングして，ポニーが日本中のＲＰＧプレイヤーを震撼させた。そう，かの全米ソフトランキングで約１年もの間１位を記録しつづけたスーパーソフト『ウルティマⅣ』の国産機種版を発売したのだ。『ウィザードリィ』と『ウルティマ』――しばしば比較される２大作であるが，『ウイザードリィ』が戦闘によるゲーム・バランスを追求しているのに対して，『ウルティマ』はシナリオ面で独自の道を切り開くことに成功した。一種独特の世界観を生みだしているという意味では，『ウルティマ』に肩を並べる作品はほとんど見られない。

●対応機種
PC－9801シリーズ
PC－8801SR以降シリーズ
X１シリーズ
FM－７シリーズ
MSX２
X68000(開発中)

●価格
9,800円

●発売年月日
87年７月18日

●発売元
ポニーキャニオン
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5
☎ 03－221－3231

※本記事はポニーキャニオン社より提供していただいた資料・マニュアル等を許可を得て使用，転載しています。

「ウルティマⅣ」は難しいとお嘆きの諸兄へ

なんだかんだ言っても，やはり『ウルティマⅣ』はすごいゲームだ。自らが作り上げたフィールド・タイプのシステムをベースにして，作者のロード・ブリティッシュがこれでもかこれでもかと，新たなアイデアを惜しみなく投入している。日本のソフトハウスではとてもマネできないような発想が，既存のRPGとは一線を画した〝神聖化されたイメージ〟をウルティマ・シリーズに与え続けているのだ。

まず，ゲームの目的からして違う。ドラゴンを倒してお姫様を助けだし王国を救え！――RPGというと，目的はどうしてもその一辺倒のような感じだった。『ウルティマⅠ～Ⅲ』にしても然り。しかし，『Ⅳ』にしてそれは一転，とてもじゃないがゲームというジャンルでは思いもよらなかった目的を，ロード・ブリティッシュはボクらの前に提示してきたのだ。

『Ⅳ』の目的は，８種類の徳を極め，聖者（アバタール）になること。倒すべき親玉がいるわけでもないし，とくにだれかが困っているわけでもない。ただ漠然とブリタニアの地を冒険し，〝立派なおかた〟になるためにさまざまな苦労をしていかなければならないのだ。

いったいどうしたら徳を極めることができるのか――それはゲームを進めていくうちに徐々に見えてくる。実際の生活の中でボクらが考える「正義」「同情」「誠実さ」etcと，ゲームの中での自分の取る行動とのギャップに，思わず苦笑しちゃうこともしばしば。なにやらゲームをプレイしながら道徳の授業を受けているような気にさえなってくる。ここまで教訓的なゲームは，ボクの記憶の中を探ってみても，過去ひとつも見当たらない。そこでいて決して奇をてらった作品にはなっていないというのは，実にミゴトなロード・ブリティッシュ氏のお手並である。

また，『Ⅳ』で秀逸なのは，町の人々が漂わせているある種の〝生活感〟だ。このゲームでは，各町に約16人ずつの人物がいて，それぞれがけっこうな会話データを所持している。そうした人たちと話していくうちに，この町がどういう基本ルールの上に成り立っているのか，彼らは日々どのような生活を送っているのかといったたぐいのことが自然にわかってくるのだ。

会話データにゲームを解くためのヒントを散りばめるなんてことは，それこそだれにでもできる。難しいのは，登場人物たちが実際にその世界で生活しているんだという生活感を言葉のハシバシからにじみださせることだろう。そうした意味では，『ウルティマⅣ』の右にでる作品は，発表から約２年経過した現在でもそうはないのではないだろうか。

さらに，『Ⅳ』で圧倒されてしまうのは，そのスケールの大きさだ。256×256の地上フィールドに，町類が16，神殿が八つで，登場人物が約256人。オマケに迷宮が八つあって，ひとつの迷宮が64（キャラ）×8（フロア）で構成されている……と，数字を並べただけでも気が遠くなってしまう。

必然的にゲームのクリアにもかなりの時間を必要とし，すべてを知りつくしている作者のロード・ブリティッシュでさえ，真面目にクリアするには約10日もかかるという噂だから，そのスゴサは察してもらえるだろう。とにかく，並大抵の労力で解けるようなゲームではないのだ。

さて，この88年９月現在で，日本版の『ウルティマⅣ』が発売されてから，ほぼ１年が経過した。読者のみなさんの中で，どれだけの人が八つの徳を兼ね備えた聖者になれただろうか？　編集部に送られてきた手紙を見てみると，残念ながら，結果はさほど芳しくないようだ。あまりのボリュームに，途中でゲームを投げだしてしまった人のなんと多いことやら……。まあ正直な話，中学生以下の人が自力でこのゲームをプレイするのには少々無理があるような気がする。しかし，限られた一部の人しか『Ⅳ』の真のおもしろさを味わえないとしたら，それはなんと不公平なことだろう？

というわけでソフトを買った人に9,800円を損させないように（MSX２版は10,800円だネ）また，まだプレイしたことがない人に少しでもこのゲームのおもしろさを感じ取ってもらえるようにと，この本での『ウルティマⅣ』の掲載方法には少々趣向をこらしてみた。すなわち，みなさんが実際にゲームをプレイするときに旅のガイドブック的に使ってもらえるようにと，できるかぎり見やすく，実用的な執筆・編集を心がけたつもりだ。アイテムや魔法などもダラダラと解説することを避け，極力実用性の高い表形式にまとめるようにした。これだけのデータがそろえば，あとはキミの根気のみ。時間さえかければ，必ず『ウルティマⅣ』は解けるはずだ。さあ，キミも押し入れに眠っている『ウルティマⅣ』を引っぱりだして，今一度アバタールへの道を探求しよう!!

身震いするような思い

パソコンゲーム評論家
山下　章



『夢幻の心臓』『ドラゴンクエスト』など日本でヒットしたアウトドア型RPGは数多くあるが，そうした作品のほとんどが『ウルティマ』シリーズの影響を強く受けていることは，否定のできない事実である。「ウルティマの前に道はなく，ウルティマの後に新しい道ができる」と言っていいくらい，日本のRPGゲーマーにとって，『ウルティマ』は神聖化されてきたゲームなのだ。

このたび，その『ウルティマ』シリーズの新作『ウルティマⅣ』が国産機種に移植されたと聞いて，私は身震いするような思いがした。おまけに単なる移植ではなく，グラフィックその他でかなりバージョンアップされていると聞く。これは驚くべきことだ。

私の愛用の冒険ノートの中に，『ウルティマⅣ』という新しいページができる日も近い――。

▲日本版『ウルティマⅣ』の発売を記念して，ポニーから配布された広告パンフレットより

OPENING



風は冷たかったものの，暖かな日差しの中ではそれも心地良かった。

君は，このところ立て続けに起きた嫌な事件から逃れるため，一人田舎へと旅していた。

田舎道を散歩していると，悩みで暗く閉ざされた心は安らぎ，都会暮しでこびりついたほこりや垢も洗い流され始めた。

君は，小川の辺に気持ち良さそうな木陰を見つけ，そこで一休みすることにした。

トンボの羽音と，風にそよぐ木の枝の奏でる音に心和ませながら，君はさらなる心の平穏を求めて目を閉じた。



うとうとしていた君は，ガラスのベルが鳴るような高い音を耳にして我に帰った。

目を開けると，きらきら輝く青いものが地面からせり上がってくるのが見えた。音は，この門のようなものから聞こえてくるようであった。

その不思議なものの周りは，まるで光が取り巻いているかのようで，それを直視することは困難であった。そして，音はしだいに大きくなり，まるで目に見えるかのようだった。

しばしの間，その門のようなものはそこに立っていたが，突然周りの空気と共に，またもや地面の中に吸い込まれていった。そして何やら空中に残されたものがあり，それは一瞬宙に浮いたままであったが，その後「どさっ」という重い音と共に地面に落ちた。



いささか驚きながら君は立ち上がり，何が起こったのかを調べに行った。

門が現れたところを中心に，石が荒っぽい円を描くように置かれていた。そしてその中心には，何やら輝くものが落ちていた。

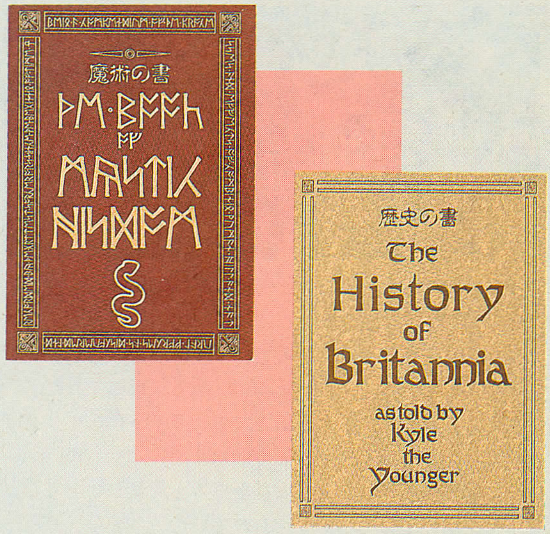
そこには，十字架の上に小さな輪がついている御守りのようなものがあった。それは，生命と復活を象徴する聖なる印〝アンク〟であった。しかし，この御守りが重い物音を立てるとは思えなかったので，君はさらにあたりを見まわしていた。そして，厚い布に包まれた大きな本を見つけた。

震える手で，君はその包みを開いてみた。

開けてみると，その布は地図であることがわかった。そしてその中には２冊の本が包まれていた。

その地図には，君の見覚えのない土地が描かれていた。そしてその図法はかなり昔のもののようであった。

１冊の本の表紙には，不可思議な文字が並んでいたが，何とか読むことができた。



そこには〝若きカイルによって語られるブリタニアの歴史〟と記されていた。

もう１冊の本は，何やら得体の知れない動物の皮で装丁されていた。その赤黒い皮の表紙からは，古代の秘めたる力の霊気が発しているかのように感じられた。

表紙に書かれた文字に興味は惹かれたものの，君はその本を開けずに，もう１冊の方，歴史の書を調べてみることにした。

木陰に戻って腰を下ろし，君は本を開いた。そこには，ブリタニアという地方の盛衰の歴史が克明に記されていた。

本を閉じ，君は再びアンクを手に持った。

その途端，目の前の丘の向こう側から，妙に聞き慣れた

リュートの音が漂ってきた。
不思議な御守りを手にしたまま，君は丘を登って音のするほうへと向かった。



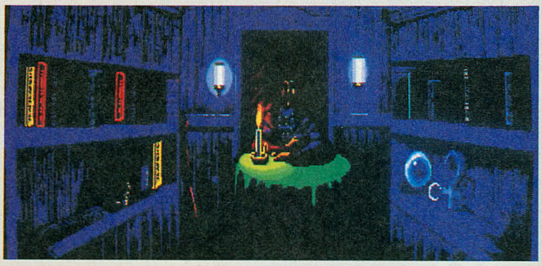
丘の向こう側に見えるのは，どうもお祭りのようであった。
さっきここへ歩いてきた時に気がつかなかったのはどういうわけだろう？
そのことを考えながら，君はそちらへ向かって斜面を降り始めた。
その祭りは，ありきたりのものとは様子が違っていた。
テントの上のペナントが，風に吹かれて勢い良くはためいている。



祭りの入り口に立っていた男が，君に入場料を請求しようとしたが，アンクに気がつくと，
〝ようこそ，我が友よ。この地にて，あなたの道を見いだすのです〞と言って，そのまま中へ招き入れてくれた。
絶えることのない音楽に引きずられるようにして，君は商人たちの群れ集うなかを先へと進んだ。
その薄暗い店先にちらりと目をやると，見たこともないような素晴らしい宝物が並べられていた。
人々は皆幸せそうであった。
彼らは，まるで体内から光を発しているかのように輝いて見えた。
君に微笑みかける者もいたが，絶え間なく流れる音楽につき動かされ，君は立ち止まることもできず先へと歩き続けた。



人込みの暗がりを抜けると，森の中に一つ離れてジプシーのワゴンが置かれていた。音楽はそのワゴンから流れているようであった。
さらに近づくと，音楽に乗せた女性の声がこう言った。
〝探し求める者よ，中へ入りなさい〞



中に入ると，カーテンで仕切られた部屋の中には，アンクの首飾りをしたジプシーの老婆が座っていた。そして彼女の前には，濃い緑色のビロードのテーブル・クロスをかけた丸い机が置いてあった。部屋中に香の匂いが立ち込め，君は頭がくらくらしてしまった。
ジプシーの老婆は，君のアンクを見て微笑み，決してそれを手放さないようにと忠告し，
〝私たちは，長いことあなたが訪れることを待っていました。これからあなたがたどるべき道を占いましょう〞と言った。
彼女は机の上に，木でできた，不思議な珠のないそろばんのような物を置いた。そして手に8枚の，これまた不思議なカードを持ってこう言った。
〝いざ，占わん〞

FILE1 キャラクター・メイキング
HOW TO MAKE YOUR CHARACTER

たとえば『ウィザードリィ』の場合，ゲームをはじめるにあたって，自らのキャラクターの設定をするキャラクター・メイキングという作業を行なわなければならない。種族を決め，属性を決め，ボーナス・ポイントを振り分けて，職業を決め，それを納得のいくまで繰り返す，とわりとコレがRPGのキャラクターを作るときのオーソドックスなパターンになっている。

ところが，この『ウルティマIV』では，そうした一般的なキャラクター・メイキングのパターンとは，かなり毛色が違う。ジプシーの老婆が出題する8問の問いに答えることによって，自動的に職業その他すべてが決定されてしまうのだ。エッ，それじゃ自分の好きな職業に就くことができないの？――いやいや，ある法則にさえ気づいちゃえば決してそんなことはない。

じつは，この老婆がだすややこしい問題は，結局のところ，その画面上に表示されている二つの徳から二者択一を迫っているに他ならないんだ。それを8回繰り返し，最後まで残った徳でキミの職業が決定されることになる（八つの徳と八つの職業が一対一で対応している）。

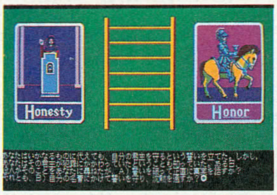
具体的に言おう。もしもキミがドルイド僧になりたいとする。ドルイド僧を象徴する徳は〝正義〟だから，〝Justice〟のカードが要チェック。つまり，老婆の質問で，画面にJusticeのカードがでたときだけ気をつければいい。もしカードが左側にでたなら（A）の解答を，右側だったら（B）の解答を選べばOK。Justiceのカードがでていないときは，どちらを選んでもかまわない。それを8回繰り返すと，ほうらキミは見事ドルイド僧になれるって寸法だ。

極端な話，質問の文章などまったく読まなくても自分の好きな職業に就けてしまう。少々邪道かもしれないけど，背に腹はかえられない。ぜひとも知っておきたいテクニックだ。

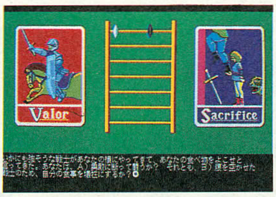
また，職業によってゲームのスタート地点が変わるのもこのゲームの特徴のひとつだ。魔法使いならムーングロウ，吟遊詩人ならブリテインと，それぞれの職業の出身地となる町があって，ゲームはそこからはじまる。町によっては最初に訪れるべきロード・ブリティッシュ城へ行くのが面倒くさいところもあるから，初心者の人は慎重な選択が必要だ（もっとも，ワザと死ねばロード・ブリティッシュ城へワープできるんだけど）。

それから，職業によってスタート時のレベルも異なっていたりする。詳しいデータはつぎのページに載せたので，参考にしてほしい。初めてゲームをプレイするという人には，装備とEXPが最高のパラディン（騎士）をオススメするヨ。

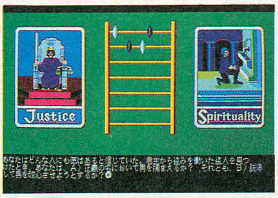
実際にドルイド僧になってみるっ!!



①
どっちを進んでもいいので，とりあえず（A）を選ぶ。



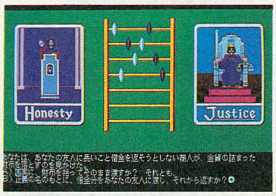
②
これまた関係ないから，今度は(B)を選択。



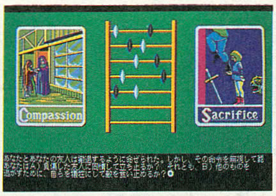
③
おっ，でたでたJusticeだ。当然(A)を押す。



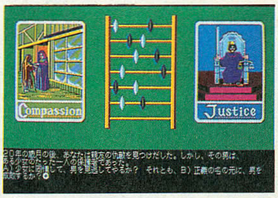
④
ベスト8の最終戦は，(A)をプッシュ。もちろん（B）でもOK。



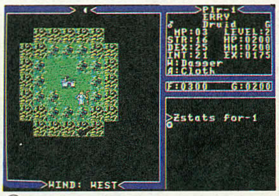
⑤
ここから準決勝。Justiceがあるので，迷わず（B）を。



⑥
Justiceがないときは消化試合のようなもの。（A）でいいや。



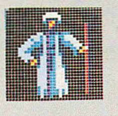
⑦
そして，決勝戦。ここでもJusticeの（B）のほうを選ぶと…



⑧
このとおり，キミはJustice(正義)を重んじる職業であるドルイド僧になれちゃうのだ！

これが8種類の職業だ!!

○Mage
〈魔術師〉



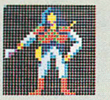


ムーングロウの図書館に秘蔵された巻物を読むことによって，日々魔法の研究を行なっている魔法使い。職業上の決まりによって，布の服しか身につけることができず，装備できる武器もスタッフ，ダガー，スリングぐらい。だが，魔法に熟練すれば，大地を揺り動かしたり，死人を甦らせたりといった派手なこともできる。

徳	誠実さ
出身地	ムーングロウ
初期MP	21
初期STR	18
初期DEX	22
初期INT	25
初期LEVEL	2
初期HP（HM）	200
初期EXP	125
はじめから持っている武器	Staff
はじめから持っている防具	Cloth
ゲームの途中で仲間にしたときの名前	マリア

注）このデータのうち、MP、STR、DEX、INTは乱数によって多少変化するので、あくまでも目安的なものである。

○Bard
〈吟遊詩人〉





すばらしい歌や武勇伝などを，単なる歴史的な英雄の物語の域を脱して実に感動的に語ってくれる，まさに詩人。武器はスリングやクロスボウなどの飛び道具を好むが，金属のたてる耳障りな音を非常に嫌い，ヨロイは革製のものしか身につけようとしない。ロード・ブリティッシュ城のすぐ隣りの町からはじまるのが魅力。

徳	慈悲の心
出身地	ブリティン
初期MP	7
初期STR	18
初期DEX	25
初期INT	22
初期LEVEL	3
初期HP（HM）	300
初期EXP	240
はじめから持っている武器	Sling
はじめから持っている防具	Cloth
ゲームの途中で仲間にしたときの名前	イオロ

○Fighter
〈戦士〉

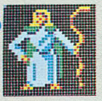




あらゆる武器・防具を使いこなすスーパーマン。なかでも一番好む武器が，達人の手に握られると圧倒的な破壊力を発揮するとされているダブル・エッジド・ブリタニアソード。戦闘のときにぜひともいてほしい仲間である。唯一の欠点は，魔法がまったく使えないこと。

徳	勇敢さ
出身地	ジェローム
初期MP	0
初期STR	24
初期DEX	19
初期INT	22
初期LEVEL	3
初期HP（HM）	300
初期EXP	205
はじめから持っている武器	Axe
はじめから持っている防具	Leather
ゲームの途中で仲間にしたときの名前	ジョフリー

○Druids
〈ドルイド僧〉

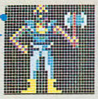




森をこよなく愛する人格者。薬草の知識においては，彼らの右にでる者はいない。ドルイド教の哲学があらゆる金属の着用を禁じているので，ヨロイは革製のものしか身につけられない。武器は，弓のたぐいやメイスがオハコ。魔力も魔術師のつぎに高い。

徳	正義
出身地	ユー
初期MP	3
初期STR	18
初期DEX	24
初期INT	21
初期LEVEL	2
初期HP（HM）	200
初期EXP	175
はじめから持っている武器	Dagger
はじめから持っている防具	Cloth
ゲームの途中で仲間にしたときの名前	イアナ

○Tinker
〈かじ屋〉

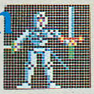




戦士としての能力も持ち合わせている優れた職人。魔法よりも手造りの工芸品に真の価値を見いだしている。戦士と同じくあらゆる武器を使いこなすことができ，お気に入りはダブル・エッジド・バトル・アックス（二枚刃戦闘斧）。ただし，魔法の力を持った防具だけは装備することができない。

徳	献身
出身地	ミノック
初期MP	3
初期STR	18
初期DEX	22
初期INT	22
初期LEVEL	2
初期HP（HM）	200
初期EXP	110
はじめから持っている武器	Mace
はじめから持っている防具	Leather
ゲームの途中で仲間にしたときの名前	ジュリア

○Paladin
〈騎士〉





戦術と武器のエキスパート。魔法の鎖かたびらを着るという点で，他の職業に就く者と異なっている。戦士との最大の違いは，魔法を自在に操れること。善の尊さを強く信じる心と，鋭い第六感が，彼らの魔法の力をより強いものにしている。敵にまわすとこれほど恐ろしいヤツはいないが味方にするとこれほどたのもしい男もいない。

徳	名誉
出身地	トリンシック
初期MP	5
初期STR	24
初期DEX	19
初期INT	19
初期LEVEL	3
初期HP（HM）	300
初期EXP	325
はじめから持っている武器	Sword
はじめから持っている防具	Chain mail
ゲームの途中で仲間にしたときの名前	デュプレ

○Ranger
〈レンジャー〉

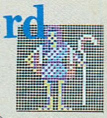




ブリタニアの国の人々の健康のために，骨身を削って活動している集団。森の知識に精通していて，戦闘では，ほとんどすべての武器を使って勇壮に戦う。しかし，防具は革製のヨロイのみしか着ない。魔法にもかなり熟練していて，荒野では追跡の名人である。

徳	崇高な心
出身地	スカラブレイ
初期MP	7
初期STR	21
初期DEX	21
初期INT	24
初期LEVEL	2
初期HP（HM）	200
初期EXP	150
はじめから持っている武器	Sword
はじめから持っている防具	Leather
ゲームの途中で仲間にしたときの名前	シャミノ

○Shepherd
〈羊飼い〉





野原で羊を追いまわしている彼らが，おおよそ戦闘に向いているとは思えない。魔法もまったく使うことができず，初心者がこの職業を選ぶととんでもない目に会う。しかし，謙譲の心を知りつくしている彼らは，パーティにぜひとも必要なメンバー。国中の道を把握しているというだけでも大きい。

徳	謙譲
出身地	マジンシア
初期MP	0
初期STR	18
初期DEX	17
初期INT	20
初期LEVEL	1
初期HP（HM）	100
初期EXP	5
はじめから持っている武器	Staff
はじめから持っている防具	Cloth
ゲームの途中で仲間にしたときの名前	カテリーナ

カードと職業の相関関係

・誠実さ



魔術師

・慈悲の心



吟遊詩人

・勇敢さ



戦士

・正義



ドルイド僧

・献身



かじ屋

・名誉



騎士

・崇高な心



レンジャー

・謙譲



羊飼い

属性値の意味

●ＭＰ（マジックポイント）……魔力
●ＳＴＲ（強さ）……武器による戦闘能力
●ＤＥＸ（すばやさ）……攻撃の成功率や宝箱のワナをはずせる確率に影響する。
●ＩＮＴ（知性）……魔力を決定するパラメータ



最大ＭＰ＝ＩＮＴ×職業による換算率×２
※職業による換算率……魔法使い＝１，吟遊詩人＝1/2，レンジャー＝1/2，戦士＝０，ドルイド僧＝3/4，騎士＝1/2，かじ屋＝1/4，羊飼い＝０

●ＬＥＶＥＬ（レベル）……キャラクターのレベル
●ＨＰ（ヒット・ポイント）……キャラクターの体力値
●ＨＭ（マックス・ヒット・ポイント）……キャラクターの体力の最大値
●Ｗ（武器）……装備している武器
●Ａ（防具）……装備している防具

●Ｆ（フード）……所持している食べ物の量
●Ｇ（ゴールド）……所持金
※職業のうしろについている「Ｇ」という文字は，キャラクターのコンディションを表わす。Ｇ（良好），Ｐ（毒），Ｄ（死），Ａ（灰）の４種類のパターンがある。

FILE2 八つの徳

HOW TO BECOME THE AVATAR

とにかくやるべきことの多いこのゲーム，最終ステージであるアビイスの迷宮に入るためには，つぎのような条件を満たしていなければならない。

- **八つの徳を極めている（→FILE 2）**
- **自分がレベルMAX（＝レベル8）になっていて，8人パーティが完成している（→FILE 3）**
- **国の人々との会話によって，徳・原理・公理などに対する知識を持っている（→FILE 3）**
- **8つの石を代表とする諸々の必要アイテムをすべて持っている（→FILE 4）**

——と，これだけ書いても何が何だかさっぱりわからないと思うので，順を追ってひとつずつ説明しておこう。まずは，アバタールになるための最も重要な要素である〝徳〟についてだ。

徳を上げる方法

このゲームの第一の目的が，八つの徳を極めた聖者になることであるというのは先にも述べたとおり。とは言え，どうやったら徳を高めることができるのか，初心者の人はまずここでつまづいてしまうに違いない。

現実の世界で，自分の人徳を上げる，すなわち聖者のようになるためにはどうしたらいいんだろう？——何をどうするべきなのかは難問ではあるけど，とにかく人前でイイ子ちゃんぶってるだけではダメで，みんなの登校前に教壇の花びんにそっと花を飾っておく的な，人知れない努力があってこそはじめて達成され得ることなのかもしれない（もっとも，聖者のような人なんて言葉は，現実社会じゃほとんど死語に近いけど）。

このゲームの中でも，まさにそれ。だれも見てないからって好き勝手なことをしていると，バリバリと徳が下がっていってしまう。お天道さまはいつでもキミのことを見守っているってノリなんだね。よって，会話や戦闘その他のあらゆることを，常に聖者たる意識をもって取り扱わなくちゃいけない。

えっ，ゲームの中なんだから，そんなことに縛られずに思うままに行動したいって？——う～ん，そういう考えを持っている人には，このゲームはあまり向いていないかもしれない。だって，『ウルティマⅣ』はRPG，つまり役割を演ずるゲームなんだから，ゲームをプレイする以上，キミは必ず「聖者になるために探索している主人公」という役を演じなくちゃいけないワケだ。

たとえば，「お金をぜひとも恵んでください」と哀れな乞食がすがってきたとする。そんなとき，ひょっとしたらキミは「乞食なんかに金はやりたくねえ」と思うかもしれない。だけど，それはあくまでもキミ個人の意見。聖者をめざす主人公の立場で考えたら，まちがいなく自らの財布をカラにしてでも乞食に金を恵んでやるハズだ。

という具合に，このゲームは，キミがどう考えたかということを重要視するのではなくて，聖者をめざす主人公がどう考えるかということを推理していくゲームなのだ。ちょっと難しい話になっちゃったけど，要するに，キミの感情を押し殺してでも〝立派な人〟になるように行動するのがこのゲームのポイントだってこと。役割を演ずるという色合いが強くでている分，『ウルティマⅣ』は本当の意味でのRPG（≒テーブルトークRPG）に近い存在のゲームだと言えるのかもしれない。ま，その分ゲームの中での自由度は著しく下がっちゃってるけどね。



セリフこそ違うものの，物乞いをする乞食さん。お金をあげると，慈悲の心や献身の徳がアップするんだよね。

というわけで，以下で紹介するのが，その〝聖者をめざす主人公〟をそつなく演じるためのマニュアルだ。個々の徳が上がり下がりする条件について触れてみたので参考にしてほしい。道徳的な考えを持ってプレイしていれば，八つの徳を極めることは決して難しいことじゃないゾ!!

誠実さ

この徳を上げるには，ウソさえつかなければいい。たとえば，だれかの質問に対して「はい」と答えたあと，もう一度話しかけて「いいえ」と答えるようじゃ×。『ドラクエ』とかだと，全部のメッセージをチェックするために「はい」「いいえ」の両方のコマンドを試したりもできたけど，このゲームではそれをやると一発で誠実さが低下してしまう。また，薬草店のお婆さんが目の見えないのをいいことに，料金をごまかそうとするのもダメ。ちゃんと買った分だけの金額を支払うようにしよう。

慈悲の心

その名のとおり，乞食たちにお恵みを与えているうちにこの徳は上昇していく。しかし，経験値や金が欲しいからって，悪に属さないモンスターを殺したりすると，待って

いるのは低下の一途。自然界で生活している動物たちに対する無用の殺生は禁物だ。

勇敢さ

ふつうに戦闘を繰り返していくうちに蓄積されていく徳なのだが，一度でも戦闘モードから逃げようものなら一気に低下する。ただし，悪に属さないモンスターの集団からなら逃げても大丈夫。また，例外として，迷宮内のシークレットルームで敵から逃げだしても，この徳に影響しない。

正　義

このゲームでは，城や町の中にある宝箱を絶対に開けてはならない。万一，中に入っている金を取ったりしてしまうと，盗っ人としてこの正義の徳が著しく低下してしまうからだ。また，平和に暮らしている町の人々や悪に属さないモンスターに攻撃を加えることも，正義の思想からはずれた行為である。

献　身

基本的には慈悲の心と似た徳なのだが，大きな違いがひとつ。それは，献血という行為で飛躍的に徳が高まるということだ(献血は病院にて行なうことができる)。もちろん，貧しい者たちに施しを与えることも忘れてはならない。戦闘中に仲間を見捨てて自分だけが逃げだすと，この徳は低下する。

名　誉

他のいくつかの徳と重複するが，盗みを働いたり，悪に属さないモンスターを殺したりすると一気にダウンする。そういったたぐいのことさえ行なわなければ，自然と上昇していくハズだ。

崇高な心

八つの徳の中で，もっとも謎に包まれているのがコレ。一説によると，予言者シアー・ホークウィンドのところへ行った回数と神殿で瞑想した回数に比例してアップするという噂だけど……。まあ，ゲームを進めていくうちに勝手に上がってくれることだろう。

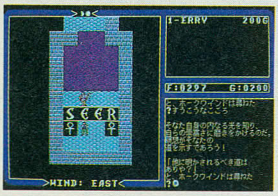
謙　譲

崇高な心と並んで，極めることが非常に難しい徳。誇りの町マジンシアでの会話がポイントになる。決して自らの行ないと違うことを主張してはならない。謙虚な姿勢を保ちつづけるようにするべし。くれぐれも〝誇り〟など持たないように。

予言者シアー・ホークウインド

八つの徳を極めるうえで必ずやお世話にならなくちゃいけないのが，ロード・ブリティッシュ城の1階にいる予言者シアー・ホークウィンドだ。彼に会話モードで「勇敢さ」「慈悲の心」などと尋ねると，キミのその徳がどういう状態にあるのかを教えてくれるんだ。

徳というのは非常に不安定なパラメータで，一度極めたからって安心していると，ちょっとしたミスから低下してしまうことがある。したがって，ホークウィンドのところをいくら頻繁に訪れたからって，訪れすぎるということはない。町をひとつまわるたびに，レベルをひとつ上げるたびに彼のところへ行って，それぞれの徳の状態を調べてもらうぐらいの慎重さがほしい。



ホークウィンドに，崇高な心について調べてもらった。どうやら，まだまだ聖者には遠いようだ。

アップル版だと，隠しコマンド一発で八つの徳の状態を数値で見ることができたんだけど（0～99で，99が最高），残念ながら日本版にはそんな便利なコマンドは用意されていない。地道にホークウィンドのお世話になるしかないのダヨ。

神殿と瞑想

ホークウィンドに「今や昇華のときは来たり！」という判定をもらえたら，もはやその徳は十分に高まったということだ。あとは，その徳を「聖者と並びし」状態まで引き上げちゃえば完璧。それには，神殿での瞑想という行為を行なわなければならない。

ブリタニア大陸のどこかに，それぞれの徳に対応した神殿が全部で，八つある。まず，キミが聖者の状態まで高めたい徳に対応した神殿へ行ってみよう。

神殿では，1周期・2周期・3周期のうちのどれかの瞑想をすることができる。キミの徳が「今や昇華のときは来たり」の状態なら，3周期の瞑想をすることによって「聖者と並びし」状態まで一気に高めることができるんだ。もしも聖者の状態になることに成功すると，ルーン文字による啓示が与えられ，次の写真のような位置にアンクのマーク

の一部が浮かびあがる。アップル版では，なんでもこの状態を〝パーシャル・アバタール（部分的な聖者）〟と呼ぶらしい。なお，ルーン文字で表示される〝啓示〟は，しっかりとメモっておくようにしよう。なにしろ，ゲームの最後の最後，写本の間で，この八つの啓示が大きな意味を持ってくるのだから……。

また，神殿で瞑想をすると，その徳に対応したメッセージ（これも啓示だね）が表示される。たとえば，献身の神殿だったら，つぎのとおり。

1周期	必要とする者あらば，汝の最後の金貨を与えるが良い。それこそが献身の証なり。
2周期	仲間を見捨てて逃げることは，身勝手で避けるべき行ないなり。
3周期	自らの血を流して他の命を救うことは，賞賛されるべき徳なり。

その徳を極めるのにはどうしたらいいのか，さらには白い石と黒い石がどこにあるのかといった情報まで知ることができるから，各神殿で1～3周期の瞑想を各1回ずつは経験しておくといいだろう。ただし，一度瞑想を行なったあとは心が疲れているので，しばらく時間がたたないと連チャンで瞑想をすることはできないゾ。



神殿での瞑想シーン。聖者になるためには，自らの行ないを顧みて徳について深く考えなくちゃいけない。

Foodと Goldの間の，アンクのパーツに注目！　コレは，すでにけっこう徳を極めている状態だ。





崇高な心の神殿で啓示を与えてもらった。徳を高めるためのヒントがわかるんだ。

ルーンとマントラ

オッと，大切なことを書き忘れた。神殿での瞑想は，だれでもフリーパスでできるってワケじゃない。

まず神殿に入るには，ルーンと呼ばれる，ルーン文字の刻まれた石が必要だ。それに，瞑想をするときには，マントラと呼ばれる呪文（じゅもん）のような言葉を唱えなければならない。ルーンとマントラは，基本的にその徳に対応する町の中で得ることができる。町の住人たちと会話をするときには，忘れずに「ルーン」「マントラ」と尋ねてみるようにしよう。マントラはちゃんとメモっておかなきゃダメだぞ。



ヤッピー，ルーンを見つけたゾ！　まさにルーンルーン気分だね。つぎはマントラも教えてもらおうっと。

徳についてのまとめ

というわけで，ひととおり徳を極めるための手順を説明してきたけど，ここでもう一度簡潔（かんけつ）におさらいをしてみよう。以下が，ひとつの徳を聖者と並（なら）び位（くらい）まで高めるために行なわなければならない作業の手順だ。

①その徳に対応する町でルーンとマントラを得る
②その徳を高めるような行為を，ホークウィンドに「今や昇華のときは来たり！」という判定をもらえるまで繰り返す。
③その徳に対応する神殿で瞑想をする

――①～③を達成するとアンクの一部がもらえ，キミはパーシャル・アバタールとなる。ただし，だからと言ってその徳にそむくような行為をすると，たちまちのうちにアンクのマークが失われ，極めたはずの徳が消滅してしまう。そうすると，再び②③の作業をやり直さなければいけないのだ。なんて苛酷（かこく）なんだろう！

そして，①～③を八つの徳それぞれについて達成すると，キミは念願のアバタールになれるワケだ。しかし，それでゲームがすべて終わるわけじゃない。アビイスの迷宮の最下層に位置する〝写本の間〟の謎を解き明かすこと――それがアバタールになったキミの究極（きゅうきょく）の最終目的なのだ。

人間の徳が行きつくところの究極の姿とは，果（は）たして何なのか？　その答えは，キミ自身が写本の間の中で見つけてみてくれ。健闘を祈る！

神殿はここにあるっ!!


誠実さの神殿(O、E)

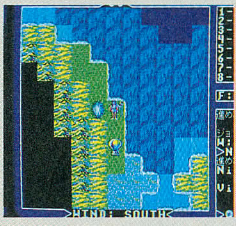

慈悲の心の神殿(I、F)


勇敢さの神殿(C、O)


正義の神殿(E、A)


献身の神殿(M、C)


名誉の神殿(F、M)


崇高な心の神殿(K、B)


謙譲の神殿(O、N)

(注) PC-98版は緯度と経度が逆さまになっているので，混乱を避けるため，本書では座標関係はすべて（X，Y）で統一した。ただし，ここに載せた（X，Y）座標は，ひとケタだけの非常に大まかなもの。むしろ写真内での位置を参考にしてほしい。なお，崇高な心の神殿は，ある条件を満たしているときでないとそこに出現しない。

八つの徳と三つの原理

なんだか堅苦(かたくる)しいタイトルだけど，内容はそれほど難しいことじゃない。コレについての知識を持っておかないとあとでハマることになるので，しっかりと意味を理解しておこう。

まず，八つの徳というのは，今までにサンザン説明してきたとおり，誠実さ，慈悲の心，勇敢さ，正義，献身，名誉，崇高な心，謙譲の８種類。そして，三つの原理というのが，真実，愛，勇気だ。

じつは，それぞれの徳は，この３種類の原理の組合せによって形成されているのだ。たとえば，献身の徳だったら，勇気＋愛，誠実の徳だったら真実のみ，といったぐあい（魔法の秘薬の調合と同じように考えてもらえるといいかも）。難しい話をすれば，三つの原理から任意(にんい)の数の要素(ようそ)を取りだす組合わせは，２×２×２＝８で，徳の数とピッタリ一致(いっち)する。

こうした徳と原理に関する情報のほとんどは，町での会話の中に散りばめられている。そう，一連の「三つの物が八つの物を作りあげるとき……」というのがそれだ。アビイスでの質問責めにとまどわないためにも，キチンとメモっておくべし！

徳に関する一覧表(空白は自分で埋めよう)

徳	関係している町	関係している職業	マントラ	石の色	関係している迷宮	関係している原理		
						真実	愛	勇気
誠実さ（Honesty）	ムーングロウ	魔術師	AHM	青	Deceit（不実）	○		
慈悲の心（Compassion）	ブリティン	吟遊詩人	MU	黄	Despise（軽蔑）		○	
勇敢さ（Valor）	ジェローム	戦士	RA	赤	Dastard（卑怯者）			○
正義（Justice）	ユー	ドルイド僧	BEH	緑	Wrong（不正）	○	○	
献身（Sacrifice）	ミノック	かじ屋	CAH	オレンジ	Covetous（貪欲）		○	○
名誉（Honor）	トリンシック	騎士	SUMM	紫	Shame（恥辱）	○		○
崇高な心（Spirituality）	スカラブレイ	レンジャー		白	Hythloth（物欲）	○	○	○
謙譲（Humility）	マジンシア	羊飼い	LUM	黒	——			

FILE3 ブリタニアの歩き方
HOW TO PLAY UL TIMA IV

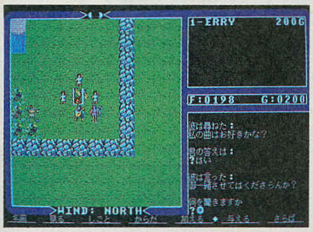
前項で徳についての概要は理解してもらえたと思う。おつぎは,『ウルティマIV』の基本システムについての解説だ。ゲームをプレイする以上，最低でもこれぐらいのことは知っておくように。

8人のパーティを作れ！

ゲームがはじまるとき，キミはたったひとりでアバタールへの冒険に旅立つわけだけど，じつはこの世界には，キミと目的を共にする同士が7人もいる。彼らを見つけだして仲間にすることも，ゲームの進行上やっておかなくちゃいけないことのひとつだ。

彼らは各町に1人ずつ散らばっていて，その町を代表する職業に職いているから，わりと目星はつけやすいハズ。冒険に行きたくてウズウズしているようなヤツがいたら，迷わず「加える」コマンドを試してみよう。ただし，(パーティの人数)＝(主人公のレベルの数) という制限があることをお忘れなく。

自分のキャラをレベル8まで鍛え上げないと，8人のパーティを組むことはできないゾ。また，キミの徳がノーマル以下の状態にあると，さそっても仲間になってくれないなんてこともあったりする。まあ，不道徳な人間と一緒に聖者への探索にでるヤツなんているわけないだろうから，当然と言えば当然だろうね。



吟遊詩人のイオロくんが仲間にしてほしいと申してきた。OK，きびだんごはあげられないけど，一緒にアバタールへの道を探求しようぜ！

ところで，キミがスタートした町にいる仲間は，キミに遠慮してパーティにくわわってくれないんだ。だからこそ8人というパーティの数が保てるわけなんだけど，なんと謙虚な行ないなんだろう。よし，キミに謙譲の徳をあげちゃおう（ちがうってば）！

●レベルアップに必要なEXP一覧表

レベル	必要EXP
1	——
2	100
3	200
4	400
5	800
6	1600
7	3200
8	6400

会　　話

RPGを解くためのポイントは，町の人たちの話をキチンと聞くことだなんて良く言われるけど,『ウルティマIV』における会話の重要さは，他のゲームと比較にならないほど。メモらずにこのゲームをクリアしようなどと考えるのは不届き千万，神をも恐れぬ行為だ。

ルーンやマントラ程度ならまだしも，徳に関しての情報や石・祭壇・写本の間の話は，万一忘れたりでもすると即アビイスでの"死(追いだされるってことね)"につながる。さらに,「メントリアン先生に転送門の魔法について聞いてみろ」などという情報を同時に三つも四つももらったときのことを考えてごらんなさい。だれに何について聞いたらいいのかがゴチャ混ぜになって，頭はもうほとんどパニック。

そんなことを未然に防ぐためにも，会話を逐一メモッていくことが，めんどうくさそうでじつはゲームをクリアするための最短距離なのだ。当然，どこの町にだれがいるかってことも書き留めておくように。

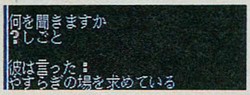
さて，問題なのがその会話のシステムだけど,『ドラクエ』のようにただ「話す」というコマンドを入力しただけですべての情報が得られるわけじゃない。『ウルティマIV』では，T (Talk) コマンドのあとに，何について話すのかを入力しなくちゃいけないのだ。たとえば，「名前」とか「ルーン」とか，エトセトラ。ファンクション・キーの1から7に会話で良く用いられる単語が登録してあるので，とりあえずはひととおりそれらを試してみるといい。

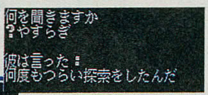
では，会話の基本パターンを実例を挙げながら説明していこう。サンプルにご登場願ったのは，名誉の町トリンシックにいるダージンという戦士。彼に「仕事」を尋ねてみると,「やすらぎの場を求めている」という返事をしてきた。それならばと「やすらぎ」と入力すると，「何度もつらい探

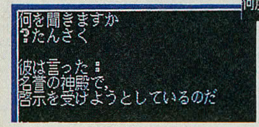
索をした」との答え。もういっちょダメ押しとばかりに「探索」と尋ねると，ダージンは「名誉の神殿で啓示を受けようとしている。おまえは啓示を受けたか？」と逆にこちらに質問をしてきた。まだ啓示を受けていないボクが正直に「いいえ」と答えると，ダージンが教えてくれたのは「神

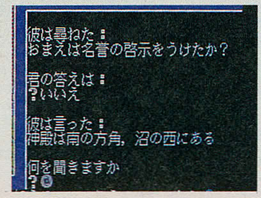


トリンシックのダージンとの会話例。約256人の登場人物が，それぞれ4～5パターン以上の会話メッセージを持っているってんだから，まるでデータベースのようなゲームだ。









殿は南の方角，沼の西にある」という情報――。

こんなふうに，相手のメッセージの中から特定の単語(名詞ばかりとは限らない。動詞や形容詞のこともあり）を探しだし，それについて尋ねていくと，イモヅル式に情報が引きだせていけちゃうのだ。

また，さっきも書いたように，全然別の町にいる人から「××について△△に聞け」というようなお達しを受けることもある。そうした場合は，ほぼ100パーセントの確率で，超重要ウルトラ㊙情報を△△さんから教えてもらえる（ラッキー♡）。会話のデータなしには『ウルティマIV』は絶対に終わらない。とにかく労力を惜しまず，メモってメモりまくること，これがアバタールへの近道なのだ！

なお，話してくれるのは，なにも人間だけとは限らない。水や馬，アンクにだって[T]コマンドを実行してみるといいことがあるかもしれないヨ。



アンクとだって話せちゃうこともある。まさかと思うようなヤツは，たいてい重要な情報を握っているのだ。

会話と徳の関係について

徳をある程度上げるための一番手っとり早い方法が，その徳に対応している町でそれなりの会話をすることなんじゃないか――確証は持てないけど，ゲームをプレイしたみた感じとして，なんとなくボクはそんな気がする。ただ，「それなりの会話」っていうのがけっこう難しくて，ついつい選択ミスを犯してしまうこともある。

たとえば，誇りの町マジンシアでのカテリーナ質問「あなたは誇り高い人ですか？」には，思わず「はい」と答えたくなっちゃうけど，そうすると「あなたの努力は無意味ですよ」という強烈(きょうれつ)なお言葉をちょうだいして徳が下がってしまう。じつは，謙譲の徳を極めるためには誇りなど持っていてはいけないということで，この質問には「いいえ」と答えるのが正解なのだ。

そんな失敗をしないように，ここで秘中の秘策(ひさく)をひとつ伝授(でんじゅ)してしんぜよう。

まず，新しい町に入るときは，その直前でデータをセーブする。そして町に入ったら，やりたいほうだいやっちゃえばいいのだ。誠実の徳なんか気にせずに「はい」と「いいえ」の両方を試したっていい。とにかくすべてのメッセージを見て，書き留めておくようにすること，コレがポイント。そしたら，おもむろにリセットを押し，町の入口からもう一度プレイし直す。このとき，キミの手にはこの町での完璧なメッセージ・データがあるわけだから，もはや会話に失敗することなんてありゃしない。コレで100パーセント完璧な会話ができるってわけだ。二度手間にはなるけど，石橋をたたいて渡るぐらい確実な方法だゾ！



「誇りが高い」＝「偉い」などと短絡(たんらく)的に考えてはダメ。自分から「俺は誇りが高いんだ」と主張する人間に，謙虚(けんきょ)さなどあるわけない。

戦　闘

『ウィザードリィ』が数値による完璧な戦闘モードを確立したのに対して，ウルティマ・シリーズは視覚に訴えた半リアルタイムの戦闘モードを基調としている。パーティのメンバーをひとりひとり動かして，間合いに入ったら敵にアタック！という，みなさんご存知のパターン(じつは，最近ハヤリのアクティブRPGっていうのは，ウルティマ・シリーズの戦闘モードから派生したものなんだよね)。

さて，この戦闘モードでもっとも有効なのが，やっぱり飛び道具。

味方の頭の上を飛び越えて遠くの敵に命中してくれるっていうのは，移動する手間もはぶけるし，攻撃の効率もいいので非常にありがたい。パーティのうしろのほうに位置する人間には飛び道具を持たせるのが鉄則ってもんだ。だけど，いくら飛び道具と言えども，障害物の上を飛び越すことはできないから，うまく戦略を練りながら敵と戦うことが必要だ。敵とエンカウントする地形によって戦闘フィールドが異なるので，その地形ごとに上手な戦いかたを考えよう。

また，聖者をめざしたる者，戦闘でも不注意な行為はできない。たとえば，パーティの他のメンバーに戦わせておいて自分だけが逃げだす――こんなのは愚の骨頂。アッという間に徳が崩壊してしまう。それから，NON-EVIL(悪に属さない)のモンスターたちを殺したりしてもいけない。ただし，移植担当のかたからうかがった話によると，これには微妙なフラグがあって，こちらから戦闘を仕掛けずに戦闘モードに入ってしまった場合は，EVILだろうとNON-EVILだろうと全滅させてしまってかまわないそうなのだ。

なるほど，[A] (Attack) キーを使わずに，戦闘はすべてモンスターに仕掛けさせればいいってことね。

なお，戦闘モードの際中は，材料を調合して魔法を作ることができないので，HEALなどの魔法はあらかじめ用意をしておくようにしよう。

移植担当の人を直撃！ Q&A

――TremorやKillなどの強力な魔法を連チャンで使うと，徳が下がってしまうことがあるんですか？

A：いいえ，決してそんなことはありません。

――会話モードを終わるときに「さらば」と言わないと，徳が下がってしまうんですか？

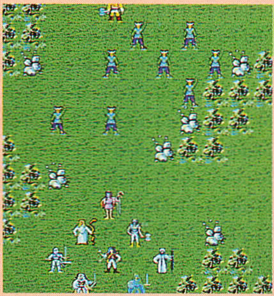
A：そんなこともありません。

――では，EVILとNON-EVILの混合パーティと戦闘モードになったら，どうすればいいんですか？

A：もしも自分から[A]キーで戦闘モードに入ったのなら，NON-EVILのヤツは殺してはいけません。でも，敵のほうから戦闘を仕掛けてきたのなら（キミがムリヤリ戦闘モードに入らされてしまったのなら），たとえNON-EVILだけのパーティでも全滅させてしまってかまわないのです。

FILE.3

地形・状況による戦闘モードの違い



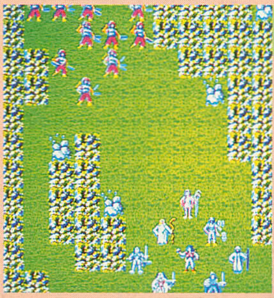
林

草原よりは多少木が多くなっているけど，それほど気にならない。楽勝だネ♡



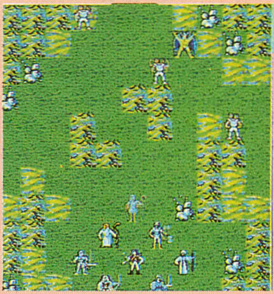
草　原

目の前が大きく開けていて，敵に合わせたフォーメーションを取ることができる。もっとも戦いやすい土地。



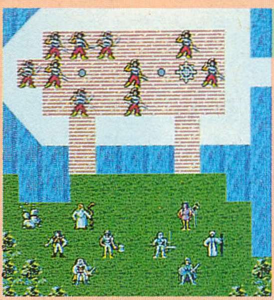
森　林

森の中は見通しが悪いので，思わぬところでエンカウントしてしまうことがある。横へ移動しなければならないのがやっかいだ。



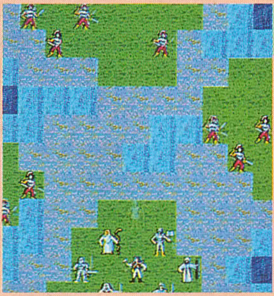
丘陵地

障害物がでてきて，かなり戦いにくくなっている。敵と接触するまでがひと苦労。



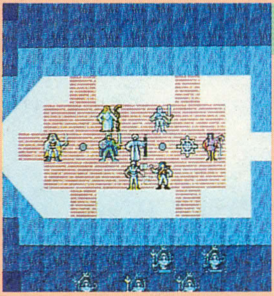
対海賊船

船への入口は細いけど，多少のダメージを恐れずに総力戦で挑もう。勝てば船が手に入るのだから。



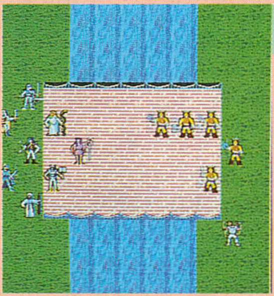
沼　地

そこらじゅうに毒をくらう沼があるので，うかつには動けない。飛び道具がないとツライかも。



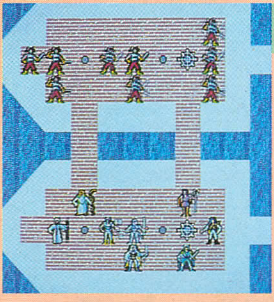
海

海上を航海中のときに襲われると，異常に戦闘が面倒くさい。強いキャラを入口のところに立たせろ！



橋の上

橋を渡るとき，ブリッジトロールに強引に戦闘モードに持ち込まれてしまうことがある。ま，戦いやすいから許すか。



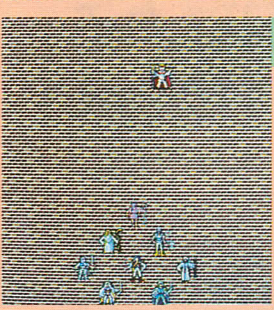
船対船

海上での戦闘パート2は，船どうしによるものだ。Piratesは飛び道具を使わないから，待ち伏せすれば楽勝。



キャンプ中

体力を回復するためにキャンプをしていると，モンスターに寝込みを襲われることも。眠っている人間が多いとピンチ！



町の中

くれぐれも町の人たちに戦闘を仕掛けるなどというオマヌケなことをしてはいけない。写真はロード・ブリティッシュと戦っているところだ。



海　岸

海岸線での戦闘は，100％と言っていいくらい敵が飛び道具で攻撃してくる。目には目を，だ。



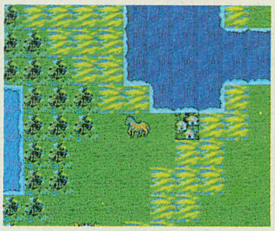
迷宮内

迷宮内の戦闘も，基本的には地上世界と同じ。シークレット・ルームでは敵から逃げても徳に影響しないんだよね。

乗　物

ブリタニア大陸を歩いているうちに気づくと思うけど，徒歩ではどうしても行けないような位置に町や神殿がけっこうあったりする。そんなときにぜひとも利用したいのが以下のような乗り物だ。早めに手に入れるのが必勝法だぞ！

馬



これに乗ると，通常の徒歩の倍のスピードで地上を移動することができる。移動可能範囲は徒歩と同じだけど，平地をウロウロとするモンスターどもから逃げやすくなるからやっぱり便利。ポーズの村で，一頭100Gで売っている（8人パーティならお値段は800Gだ）。くれぐれも，乗ったあとにY(Yell)キーを押すのを忘れないように！じゃないと，ふつうに歩いてるのとスピードが変わらないゾ。

気球

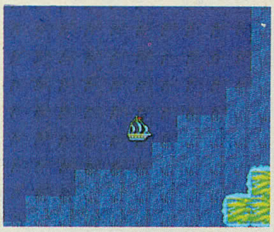


今回のゲームの目玉がコレ。B(Board)を押して乗り込み，K(Klimb)で空に浮くと，もう絶対に敵とエンカウントすることなくブリタニアの上空を飛行することができるんだ。飛行中は，あのうっとおしいブラインド（山などの影が黒くなったりするアレ）もすべて取れちゃうので，初めて乗ったときはキミもきっと感動してくれることだろう。

ただ，気球の唯一の難点が，進行方向を自分で決められないということ。つまり，風が吹いている方向に勝手に流されていってしまうんだ。よって，気球を利用するときには，忘れずにWind change（風向き変更）の魔法を用意しておかなくちゃいけない。いちいち風向きを変えるのは面倒くさいけど，地上でザコモンスターと何度も戦闘しなくちゃいけないことを考えたら，天と地の差。

ところで，この気球という乗り物は一体どこで手に入るんでしょう？　ヒントは，ある迷宮の出口の近くに置いてあるってこと。ゲームがスタートした直後にその迷宮に侵入して，いきなりXit（脱出）の魔法で出口へ行き，気球をはじめから入手してしまうってのがプロのやりかただヨ。

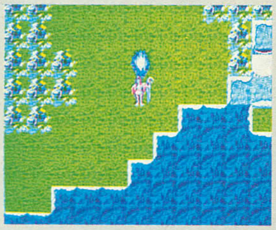
船



海を渡ってどこかへ行くには，やはりコレが必要。F(Fire)キーで敵に砲撃もできちゃうというスグレモノだ。とは言っても，どこにも売っていないので，海賊船が陸地に接する位置にきたときに乗っ取るしかない（聖者がこんなことをしていいのかしら？）。

船で移動するときには，風の影響を強く受ける。たとえば，風向きと逆方向に移動しようとすると，進行スピードは著しくダウンすることに。また，自分の現在座標を知るための六分儀や，船の耐久力をアップする蛇輪などはぜひとも持っておきたい。Serpentの火の玉をくらって沈没しちゃったりしたら情けないからね。とにもかくにも，船は序盤戦の必需品だ。

ムーンゲート



双子の月，トラメルとフェルッカの満ち欠けによってワープ先が決定される，ブリタニア特有の移動施設。乗物という表現は不適当だろうけど，まあ移動手段のひとつだということでココに記してみた。

具体的に言うと，メインスクリーンの上部に表示されている左側の月の状態によってどのムーンゲートが開くのかが決まり，右側の月の状態によってそのワープ先が決まるまだ（実際の対応については，FILE 7のページを参照のこと）。長距離を移動するときには，コレを使うと絶対にラク。さらに，Gate Travel（転送門）の魔法が使えれば，ムーンゲートに入らずとも好きな位置のムーンゲートへワープすることができる。早い話，『ドラクエ』で言うところのルーラの呪文のようなことができちゃうんだ。オマケに，ムーンゲートの中に大いなる秘密が隠されていることも……。トラメルとフェルッカが共に満月または新月になったとき，なにかが起こるっ!!

FILE4 アイテム・インフォメーショ

HOW TO GET ALL ITEMS

膨大なデータ量を誇るゲームではあるものの，じつは『ウルティマIV』にでてくるアイテムの数はそんなに多くない。武器・防具類を除けばわずかに10種類ちょっとと，このへんも一般のアイテム探しがメインのRPGとはひと味違うところ。それでは，その数少ないが有用なアイテムたちをご紹介しよう。

ギルドで売っているアイテム



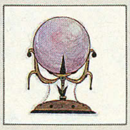
○Torch〈たいまつ〉

5本で50G。ダンジョンで明かりを灯すために必要。しかし，Lightの魔法(硫黄の灰が一つあれば調合できる）のほうがじつは安上がりだったりする。



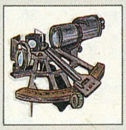
○Magic key〈魔法の鍵〉

6個で60G。鍵のかかった扉（城や町にあるやつ）を開けたいときには，コレを持っている状態でJ (Jimmy Lock) を押せばいい。もちろん使えばなくなる。



○Magic gem〈魔法の宝石〉

5個で60G。1個につき1度だけ，P(Peer at gem) コマンドで自分のいる周囲のマップを見ることができる。ダンジョンの中だろうと町の中だろうと，地上でだってOK。



○Sextant〈六分儀〉

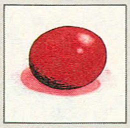
900G。使うと，自分の現在座標の緯度・経度が表示される。どうやったらコレが買えるのかは，ジェロームのパブのオヤジに尋ねてみるべし。

冒険中に手に入るアイテム



○Rune〈ルーン〉

ご存知，神殿へ入るためのパスポート。8種類ある。基本的にその徳に関係している町で手に入るが，崇高な心のルーンと謙譲のルーンだけは例外。それぞれの町でしっかりと情報を集めておこう。



○Stone〈石〉

これまた八つの徳に対応して，8種類の色のものがある。白い石と黒い石以外は，すべて徳に対応した迷宮内で入手可能。三つの部分から成る鍵を手に入れるときや，アビイスの中で必要となる。



○Candle〈ロウソク〉

愛の象徴。アビイスへ入るときに必要。どこにあるかはエンパス・アビーのデレク・ザ・バードからヒントをもらえる。それを元に，ある程度は自分で推理しないと見つからない。



○Book〈本〉

真実の象徴。使い道はロウソクと同じ。コレについてはライキュームの図書館の司書，ロード・テレンスがズバリありかを教えてくれる。



○Bell〈鐘〉

勇気の象徴。ロウソク，本，鐘の3点セットがなければアビイスへは入れない。サーパンツ・ホールドのガラムがコレの沈んでいる座標を知っている。



○Key of three parts

〈三つの部分から成る鍵〉

祭壇の間で正しい四つの石を置くと，一つのパーツが手に入る。それを3か所の祭壇の間で繰り返してはじめて鍵が完成する。ゲームの最後，アビイスの写本の間に入るために必要な超重要アイテム。



○Wheel〈蛇輪〉

通常は50である船の耐久力を一気に99まで高める。アビイスへ接近するときにはコレがないとツライ。探すにはサーパンツ・ホールドのラルソンに尋ねるといい。



○Horn〈角笛〉

ある神殿へ近づくのが面倒で困っている人は，コレを使うといいことがあるかも。落ちているおおよその位置を知っているのは，エンパス・アビーのマルコ。



○Skull〈ガイコツ〉

今は亡き『ウルティマI』の悪役モンディンの頭ガイコツ。城や町の中で使うと，そこの住人たちを全滅させ，徳が八つとも崩壊してしまう。アビイスを滅すことのみに用いよと言うのだが……。ミノックのジュードがコレの落ちている座標を知っている。

食　料

Foodが切れて死んでしまうなどという情けないことにならないように，食料は常に多めに買いこんでおくようにしよう。パーティの人数が増えると，必然的に食料の減るペースも早くなるので気をつけて。

また，酒場で何か情報が聞きたかったら，主人にチップをあげてみるといい。ただし，そのときも会話モードと同じで，何について聞きたいのかを入力しないとちっとも情報は得られないゾ。たいていどこかの人物から「△△について××の酒場で聞いてごらん」という話が聞けるハズなので，それまでは酒場に行ってもムダ足になる可能性が強い。急いては事を仕損じる，そうアセリなさるな。

食料値段比較表

（すべて25個入りパックの値段）

町	値段(GP)
ムーングロウ	25
ブリティン	40
ユー	35
スカラブレイ	20
ポーズ	30

武器・防具一覧表

	対応キー	武器・防具名	値段(GP)	装備できる職業								売っている町・村						
				魔法使い	吟遊詩人	戦士	ドルイド僧	かじ屋	騎士	レンジャー	羊飼い	ブリティン	ジェローム	ミノック	トリンシック	ポーズ	ベスパー	バッカニアーズデン
武器	A	Hands（手）	0	○	○	○	○	○	○	○	○							
	B	Staff（杖）	20	○	○	○	○	○	○	○	○	○						
	C	Dagger（短剣）	2	○	○	○	○	○	○	○	○	○					○	
	D	Sling（投石帯）	25	○	○	○	○	○	○	○	○	○					○	
	E	Mace（つちほこ）	100	×	○	○	○	○	○	○	○			○	○			
	F	Axe（斧）	225	×	○	○	×	○	○	○	○		○		○			
	G	Sword（刀）	300	×	○	○	×	○	○	○	○	○	○		○			
	H	Bow（弓矢）	250	×	○	○	○	○	○	○	×				○		○	
	I	Cross bow（石弓）	600	×	○	○	○	○	○	○	×		○					○
	J	Flame oil（燃える油）	5	○	○	○	○	○	○	○	○						○	○
	K	Halberd（槍斧）	350	×	×	○	×	○	○	×	×		○	○				
	L	Magic axe（魔法の斧）	1500	×	×	×	×	○	○	×	×			○				
	M	Magic sword（魔法の刀）	2500	×	×	○	×	○	○	○	×			○				
	N	Magic bow（魔法の弓矢）	2000	×	○	×	○	○	○	○	×							○
	O	Magic wand（魔法の杖）	5000	○	○	×	○	×	×	×	×							○
	P	Mystic sword（神秘の武具）	——	○	○	○	○	○	○	○	○							
防具	A	Skin（肌）	0	○	○	○	○	○	○	○	○							
	B	Cloth（布の服）	50	○	○	○	○	○	○	○	○	○			○	○		○
	C	Leather（革のヨロイ）	200	×	○	○	○	○	○	○	○	○				○		○
	D	Chain mail（鎖かたびら）	600	×	×	○	×	○	○	×	×	○	○		○			○
	E	Plate mail（鉄のヨロイ）	2000	×	×	○	×	○	○	×	×		○					
	F	Magic chain（魔法の鎖かたびら）	4000	×	×	○	×	×	○	×	×		○		○			
	G	Magic plate（魔法のヨロイ）	7000	×	×	×	×	×	○	×	×		○					
	H	Mystic robe（神秘の防具）	——	○	○	○	○	○	○	○	○							

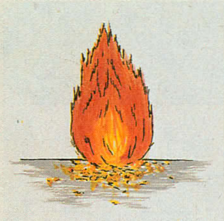
FILE.4

FILE5 魔法・虎の巻
HOW TO USE MAGIC SPELLS

戦闘中に敵を攻撃したり，ダンジョンの中から脱出したり，気球の進行方向を調節したりと，アバタールへの探索がうまくいくかどうかは，魔法に負う部分が非常に大きい。とは言え，『ウルティマIV』での魔法の入手方法はかなり特殊だ。レベルアップと共に覚えていくとか，お金を払って教えてもらうとかいう良くあるパターンじゃなくて，8種類の材料を調合することによって自分の手で魔法を作りださなくちゃいけないのだ。だから，どの魔法がどの材料の調合によって生成されるかという知識をもっていないと，キミはまったく魔法が作れなくて手も足もでないハメになってしまう。

さすがにロード・ブリティッシュもそこまでイジワルじゃなくて，ほとんどの魔法の調合方法はしっかりと付属のマニュアルに書いてある。でも，イマイチこのマニュアルが実用的じゃないんだよねー。そこで，このページでは全魔法の生成方法をズバリと一覧表にまとめてみた。ホントはゲーム中に調べなきゃいけないものもあるんだけど，まあそのへんはみなさんへの読者サービス。オマケに，それぞれの効果をより簡潔に理解していただこうと，いまやRPG界のエスペラント語（全世界共通語）とも言われている『ドラゴンクエスト』『ウィザードリィ』シリーズの呪文名とも対応させてみた。さあ，これさえあればキミも一流の魔法使いだ。ビシバシ魔法を調合してみてくれ。

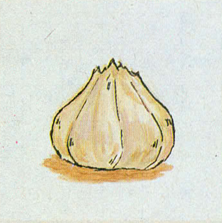
魔法の材料



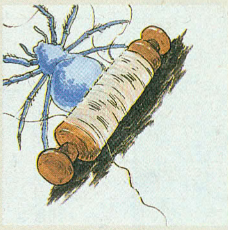
（A）Sulphurous Ash
〈硫黄の灰〉
バルロンの頭ガイコツで作られた坩堝で硫黄を燃やしたあとに残る灰。火をおこすのに極めて重宝で，一瞬のうちに炎を燃やす，光を持続させるといった呪文に有効である。



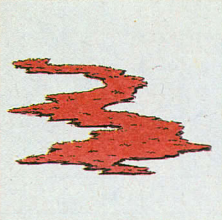
（B）Ginseng〈高麗人参〉
ブリタニアの農夫たちは，骨の折れる野良仕事のときに体力やスタミナをつけようとコレをかんでいたと言う。治癒性，または催眠性のある呪文を生成するときに使うといい。



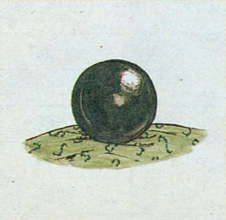
（C）Garlic〈大蒜〉
その特殊な香りが，調合されるときに大きな効力を発揮する。一般的な病気や魔法による病，あるいは死霊を追い払う呪術など，防御系魔法のすべてに使用される。



（D）Spide Silk〈くもの糸〉
くもの糸はその粘性の強度ゆえに，束縛や制止の呪術に用いられる。ブリタニア南部にあるくもの飼育場で，毎年100ポンドのアルビノ食屍ぐもの糸を産しているとか。



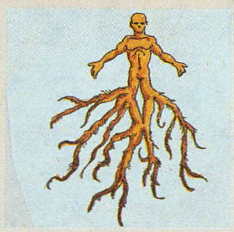
（E）Blood Moss〈血の苔〉
穀物を一瞬のうちに枯らしてしまう赤いキノコの一種。その繁殖スピードは驚異的で，空中浮揚から大地そのものを振動させる呪文にまで利用される。



（F）Black Pearl〈黒真珠〉
死んだ真珠貝から漂いだした白真珠を核として作られる極めて貴重な真珠。対象物に攻撃を仕掛けたり，対象に向かって進む呪術に絶対必要である。



(G) Nightshade
〈ナイトシェード〉
人里離れた森の奥深くに生える類稀なキノコ。新月の夜にしか採取できないという。詳しいことは，トリンシックのバージルに聞くべし。



(H) Mandrake Root
〈マンドレイク〉
(G)と(H)の材料は店で売っていない。こちらもまた，新月の夜にだけ手に入れることができるらしい。ユーのカルムニがコレの生えている場所を知っている。

各町での魔法の材料値段一覧表

対応キー	材料名		ムーングロウ	スカラブレイ	ボーズ	バッカニアーズ・デン
A	Sulphurous Ash	(硫黄の灰)	2	2	3	6
B	Ginseng	(高麗人参)	5	4	4	7
C	Garlic	(大蒜)	6	9	2	9
D	Spider Silk	(くもの糸)	3	6	9	9
E	Blood Moss	(血の苔)	6	4	6	9
F	Black Pearl	(黒真珠)	9	8	7	1
G	Nightshade	(ナイトシェード)	—	—	—	—
H	Mandrake Root	(マンドレイク)	—	—	—	—

魔法一覧表

対応キー	魔法名	使用MP	調合方法	効果	ドラゴンクエスト対応呪文	ウイザードリィ対応呪文
A	Awaken(覚醒の術)	5	B+C	眠っている仲間の目を覚ます	ザメハ	(MADI)
B	Blink(まばたきの術)	15	D+E	数歩分の距離を小ワープする。山や川を飛び越せるのが便利		
C	Cure(治癒の術)	5	B+C	解毒	キアリー	LATUMOFIS
D	Dispel(消去の術)	20	A+C+F	進路を邪魔するエネルギーフィールドを消す		
E	Energy Field(エネルギーフィールド)	10	A+D+F	エネルギーフィールドを作る。眠り(S)、毒物(P)、火(F)、電光(L)のどれか		
F	Fireball(火の玉魔術)	15	A+F	戦闘中に火の玉を投げる	メラ	HALITO
G	Gate Travel(転送門の術)	40	A+F+H	好きなムーンゲートにワープする	ルーラ	(MALOR)
H	Heal(治療の術)	10	B+D	ヒットポイントの回復(100ポイント弱)	ホイミ	DIOS
I	Iceball(氷玉の魔術)	20	F+H	戦闘中に氷の玉を投げる	ヒャド	DALTO
J	Jinx(ジンクスの魔術)	30	F+G+H	戦闘中、敵に仲間割れを起こさせる	メダパニ	
K	Kill(殺しの魔術)	25	F+G	戦闘中、敵に"死"を投げかける。ミサイル魔術の中で最強	ザキ	BADI
L	Light(光の魔術)	5	A	迷宮の中を明るくする。torchと同じ効果	レミーラ	MILWA
M	Magic Missile(マジックミサイル)	5	A+F	戦闘中に魔力をミサイルのようにして投げる。火の球魔術より弱い	(メラ)	(HALITO)
N	Negate(無効の術)	20	A+C+H	戦闘中に一定時間敵の魔法を封じ込める	マホトーン	MONTINO
O	Open(解放の術)	5	A+E	宝箱のワナをはずす	インパス	CALFO
P	Protection(防御の術)	15	A+B+C	戦闘中に一定時間味方の防御力を上げる	スクルト	MASOPIC
Q	Quickness(速さ倍増の術)	20	A+B+E	戦闘中、1ターンに2度以上のアクションができるようにする。	(バイキルト)	
R	Resurrect(蘇生の術)	45	A+B+C+D+E+H	死んだ仲間を生き返らせる	ザオリク	DI
S	Sleep(眠りの術)	15	B+D	戦闘中、敵を眠らせる	ラリホー	KATINO
T	Tremor(振動の術)	30	A+E+H	戦闘中、大地を振動させてすべての敵にダメージを与える	イオナズン	TILTOWAIT
U	Undead(解呪の術)	15	A+C	戦闘中、不死のモンスターを追い払う	ニフラム	ZILWAN
V	View(眺望の術)	15	G+H	自分の周囲のマップを見る。gemと同じ効果		
W	Wind Change(風向き変更の術)	10	A+E	風向きを好きな方向に変える。気球に乗るときは必携の魔法		
X	Exit(脱出の呪術)	15	A+D+E	ダンジョンから脱出する	リレミト	MALOR
Y	Up(上昇の術)	10	D+E	ダンジョン内で1階上にワープする。場所によっては使えないところもある		(MALOR)
Z	Down(下降の術)	5	D+E	ダンジョン内で1階下にワープする。 〃		(MALOR)

注)付属のマニュアルを読むかぎりでは、Magic missileとSleepの呪文はAとFを2:1またはBとDを1:2の割合で混ぜなければいけないようであるが、じつは1:1でもちゃんと調合に成功する。

FILE6 コマンド・リスト

HOW TO USE NORMAL COMMANDS

ゲーム中に使えるコマンドは，A～Zのキーに対応した26種類。ウルティマ・シリーズはそのコマンド数の多さも伝統のひとつだ。でも，ときどきコマンドを忘れてしまったときに，いちいちパッケージの中から解説書を取りだして――という作業がけっこう面倒くさかったりする。みなさんのそんな手間をはぶくため，ここに『ウルティマIV』の基本コマンド・リストを掲載してみた。これで他のデータと同時にチェックすることができるハズ。う～ん，これも親切設計を身上(しんじょう)とする『チャレンジ！ AVG&RPG IV』ならではだね。

コマンド一覧表

対応キー	コマンド	内容
A	Attack	敵を攻撃する。Aを押したあと、攻撃する方向をテンキーで入力
B	Board	馬・船・気球に乗る
C	Cast	魔法を使う。事前に材料の調合が必要
D	Descend	はしごを降りる。気球を着地させる
E	Enter	城・町・村・ダンジョン・神殿などに入る
F	Fire	船に乗っているとき敵を砲撃する。Fを押したあと、テンキーで方向決定。
G	Get chest	宝箱を開けて中の物を取る。
H	Hole up & camp	キャンプをはり、体力を回復する。
I	Ignite a torch	たいまつに火をつける
J	Jimmy lock	魔法の鍵を使って封印してあるドアを開ける。Jを押したあと、テンキーで方向決定
K	Klimb	はしごをのぼる。気球を離陸させる
L	Locate position	六分儀を使って自分の現在座標を知る
M	Mix reagents	魔法の材料を調合する
N	New order	パーティの隊列を変更する。ただし自分は動けない
O	Open door	ドアを開ける。Oを押したあと、テンキーで方向決定
P	Peer at gem	魔法の宝石を使って、自分の周囲の地図を見る
Q	Quit & save	データをディスクにセーブする
R	Ready a weapon	武器を装備する。Rを押したあと、装備するキャラクター、装備したい武器を選ぶ
S	Search	キャラクターが現在いる場所の足元を調べる
T	Talk	会話をする。Tを押したあと、話したい相手のいる方向をテンキーで入力
U	Use	特殊なアイテムを使う
V	Volume	ゲームのBGMをon・offする
W	Wear a armor	防具を装備する。Wを押したあと、装備するキャラクター、装備したい武器を選ぶ
X	Xit	馬・船・気球から降りる
Y	Yell	馬の走るスピードを変える
Z	Ztats	キャラクターの能力や所持品を見る

FILE7 ブリタニア完全ガイド〜地上編
HOW TO TRAVEL BRITANNIA WORLD

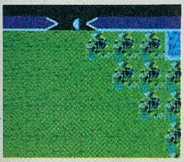
さて，ここからはいよいよ『ウルティマIV』にでてくるすべての城・町・村のデータを一気に紹介しちゃうぞ。どこも完璧な写真マップを掲載した他，その町にあるショップや住んでいる人16人の詳細（しょうさい）データまで取りそろえてある。ゲームをプレイするときに使えば，役に立つこと100パーセントまちがいなし!! キミの冒険のお供にどうぞ。

●各城・町・村にあるSHOP一覧表

城・町・村名	武器店 WEAPON	防具店 ARMOR	ギルド GUILD	薬草店 HERBS	食料品店 FOOD	酒場 PUB	宿屋 INN	治療院 HEALER
ロード・ブリティッシュ城								○
ライキューム								○
エンパス・アビー								○
サーパンツ・ホールド								○
ムーングロウ				○	○		○	○
ブリティン	○	○			○	○	○	○
ジェローム	○	○				○	○	○
ユー					○			○
ミノック	○						○	
トリンシック	○	○				○	○	
スカラ・ブレイ				○	○		○	○
マジンシア								
ポーズ		○		○	○	○		
ベスパー	○		○			○	○	
バッカニアーズ・デン	○	○	○	○		○		
コーブ								○

ムーンゲート対応表

二つの月トラメルとフェルッカの満ち欠けによって変化するムーンゲートのワープ先を表わしたものである。

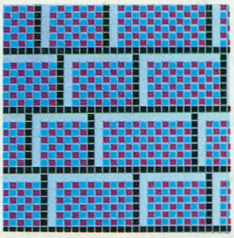


たとえば，トラメル〔●〕，フェルッカ〔◑〕……1→3というのは，画面上部に表示されている月のマーク（写真上）が〔●◑〕の状態のときに1番のムーンゲートに入ると，3番のムーンゲートへワープできるということ。ムーンゲートのナンバーは，次ページのブリタニア全図の中に記されているものと対応している。

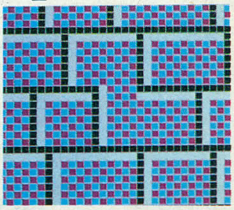
トラメル	フェルッカ		トラメル	フェルッカ	
🌑	🌑	1→1	🌕	🌕	5→5
	🌘	1→2		🌔	5→6
	🌗	1→3		🌓	5→7
🌘	🌖	2→4	🌔	🌒	6→8
	🌕	2→5		🌑	6→1
	🌔	2→6		🌘	6→2
🌗	🌓	3→7	🌓	🌗	7→3
	🌒	3→8		🌒	7→4
	🌑	3→1		🌕	7→5
🌖	🌘	4→2	🌒	🌔	8→6
	🌗	4→3		🌓	8→7
	🌖	4→4		🌒	8→8

通り抜けられる壁

写真マップを見ていくうちに気づくと思うけど，四方を壁に囲まれていてどうやっても入れなさそうな部屋がいくつかの城・町・村にある。そういう場所へ侵入するには，〝通り抜けられる壁〟というのを見つけださなくちゃいけない。じつは，一発でそれを見分ける方法があって，〝通り抜けられる壁〟はノーマルの壁と比べると，模様のパターンが数ドット欠けているのだ。ダンジョンの中の壁についても同じことが言えるので覚えておこう。



◀ノーマルの壁



▶通り抜けられる壁

ブリタニア全体図

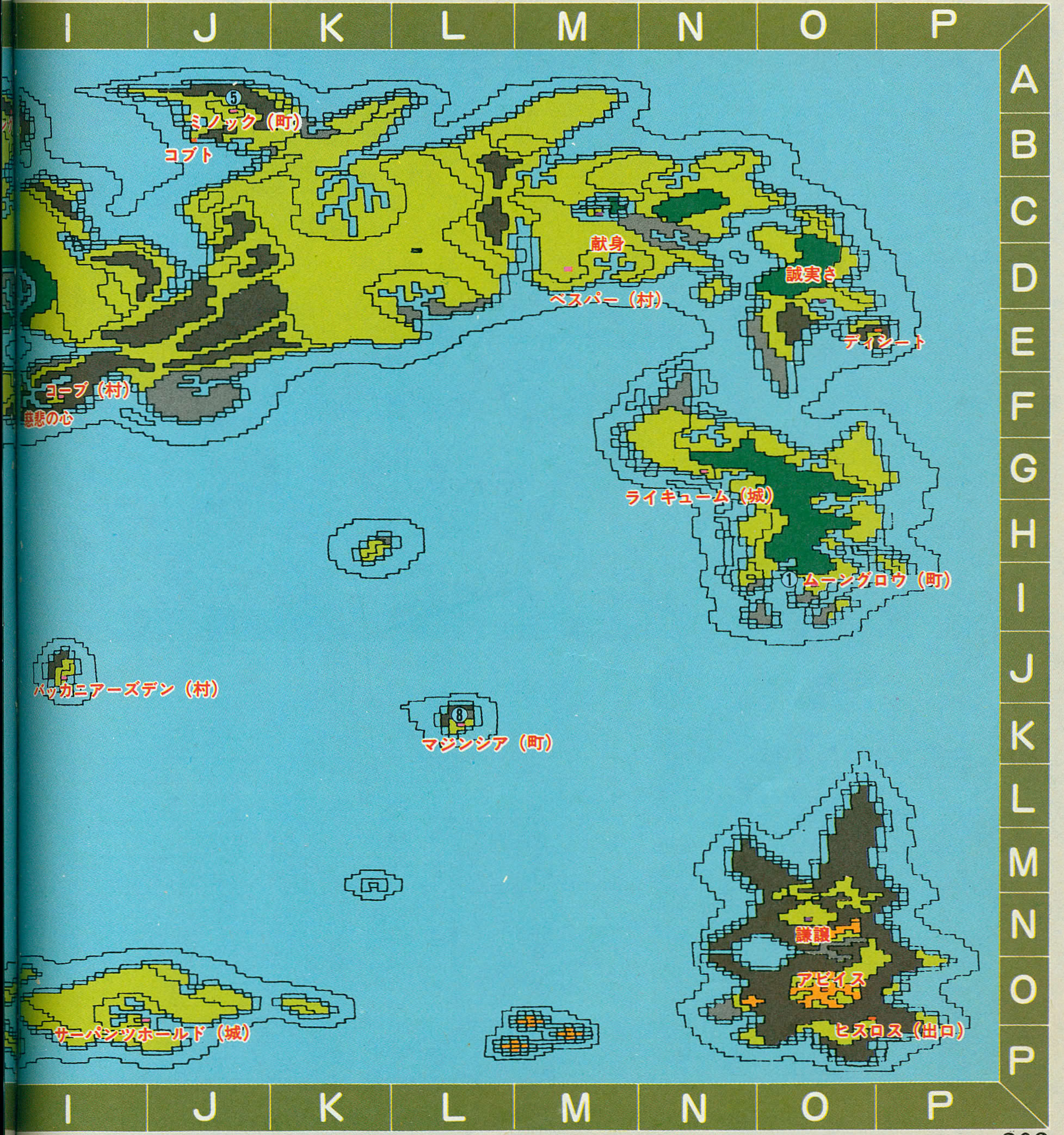
これが『ウルティマⅣ』の舞台となるブリタニアの全体マップだ。各町やダンジョン，神殿などの位置はほぼ正確なので，ソフトに付属のマップと合わせれば，キミの冒険は数倍ラクになるハズ。ページのサイズの関係上，マップがかなりつぶれてしまっているけど，本当は縦長になっているのでそのへんも考慮して冒険してみてほしい。なお，マップのわきに付いているアルファベットは，六分儀を使ったときに表示される座標を表わしている。



●マップの説明

- ■……平地・林・丘
- ■……森
- ■……毒の沼地
- ■……山
- ■……海・川
- ■……溶岩地帯
- ●……城・町・村
- ●……神殿
- ●……迷宮
- ①〜⑧…ムーンゲート

（対応表は201ページを参照）



(F,G)

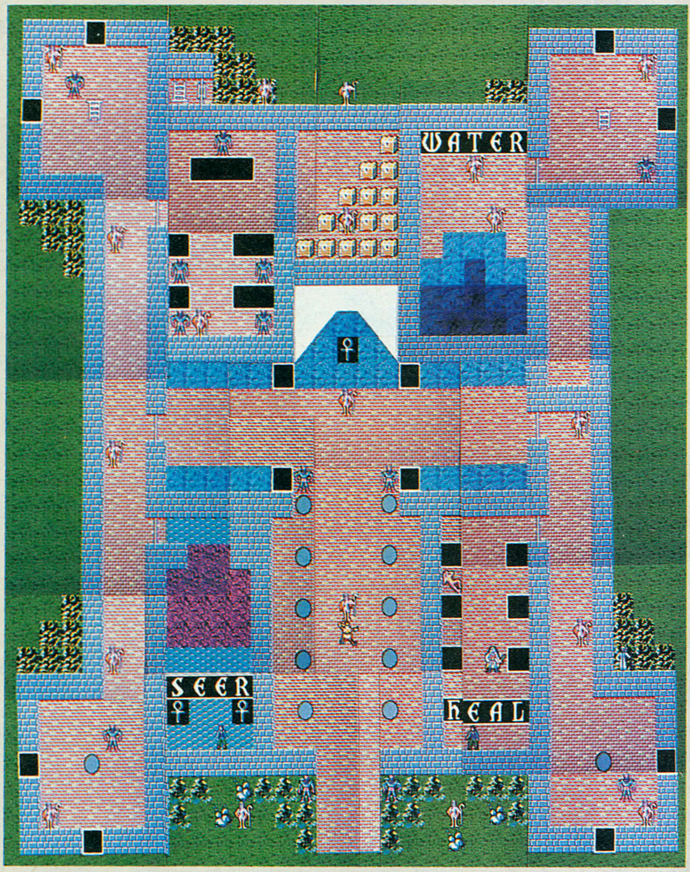


Britannia

ロード・ブリティッシュの城　ブリタニア

1F

冒険中にキミがもっとも頻繁に訪れることになる場所だ。この階にいるシアー・ホークウィンドは，八つの徳の状態を抽象的な表現ながらも教えてくれるので，ちょくちょく立ち寄るように心がけたい。その他にも××××のルーンが落ちていたり，Hythlothの迷宮の入口があったりと，チェックすべきことは多い。なお，宝箱がゴロゴロところがっているけど，決してお金を盗んだりしてはいけない。ホークウィンドに「なめくじ野郎！」と言われちゃうぞ。



●SHOP GUIDE

○治療院
ローヤル・ヒーラー（店主：ペントドラゴン）
解毒（100GP）
治癒（200GP）
復活（300GP）

※注）治療院の店名・店主名は，機種によってかなりの入れ違いがあります。ここではPC-98版を元にしました。

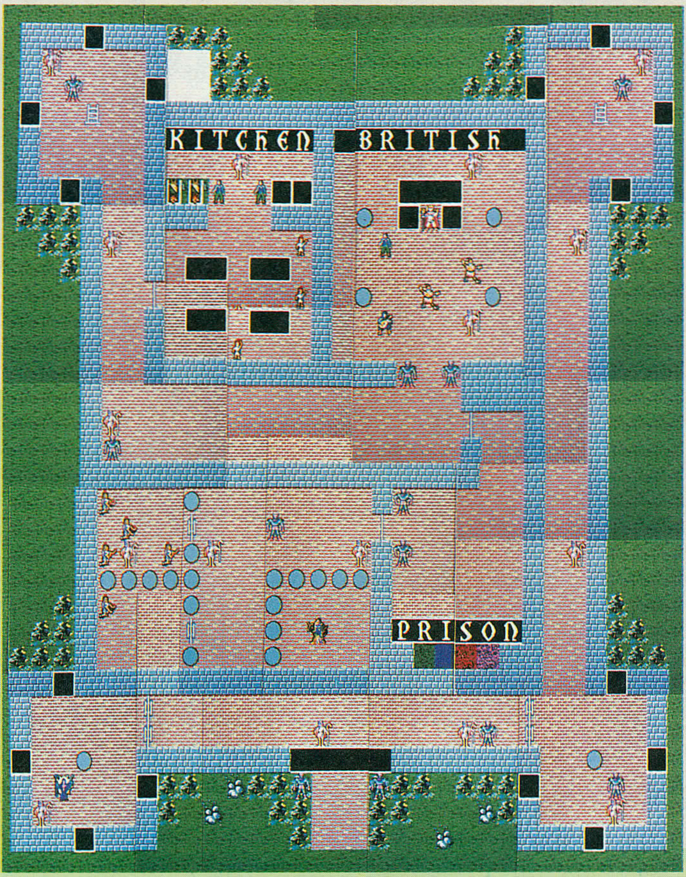
●PERSON'S DATA

人名	外見	仕事
衛兵	武骨な衛兵	城を守る者
衛兵	衛兵	城と宝を守っている
シーシャ	傷ついた戦士	国のために戦っている
シーラ	まじめな騎兵	内なる光を探している
ジェスター・ツイン	双子の道化師	人を笑わせること
死神	死神	私は冒険者を殺す者
ショーン	強くて美しい女羊飼い	水を見張っている
ジュリエット	美しい乙女	人々を助ける者

人名	外見	仕事
ゾーリン	賢い魔法使い	我，汝を助ける者
チャックルズ	飛びまわっている道化師	王様の道化師
名もなき囚人	疲れ果てた男	何もないに決まってるだろ
水	水	私は秘密を知っている
ヨシュア	賢そうな魔術師	我は助けを与える者
ランドリ	いかめしい羊飼い	私は警告を発する者
ル・シェ	白い帽子をかぶった男	コック
ロード・ブリティッシュ	王様	ブリタニアの王様

2F

天下の王様，ロード・ブリティッシュが中央に鎮座ましますフロア。なにはともあれ，冒険のはじめにいろいろなアドバイスを受けておくべし。このフロアには台所と牢獄という施設（？）があって，それぞれの人が生活感あふれる話をしてくれる。ただし，名もなき囚人の「おまえさんは海賊かい？」という質問には要注意。あやまって「はい」などと答えてしまうと，一発で徳が崩壊してしまうのだ。まるでチェルノブイリのようなヤツだね。

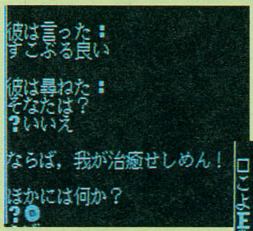


○ロード・ブリティッシュ

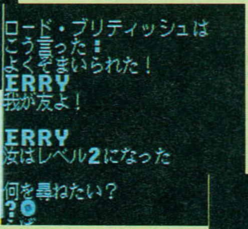
ウルティマ・シリーズには必ず，作者のロード・ブリティッシュ自らが王様として登場する。この「Ⅳ」でも，ブリタニア地方を治めるそれはそれはエライ王様だそうだから，「へへーっ」と崇めていろいろと旅のお世話をしてもらわなくちゃいけない。

まず冒険のはじめに，キミがこの世界に召喚させられた理由を聞いておくこと。そのとき，それぞれの徳やルーン，マントラなどについても質問しておくといい（モンディンやエクソダスのことを聞いてみるのも一興かも）。

それから，ヒットポイントの無料回復，キャラクターのレベルアップ，さらには冒険中にパーティが全滅してしまったときの復活の作業なんかもすべて氏の為せるワザだ。笑えるのが，ロード・ブリティッシュに戦いを挑んでパーティが全滅したときでも，平然とした顔で氏はボクらを復活させてくれるってこと。ロード・ブリティッシュさんって，ホントに心の広いおかたなのね？



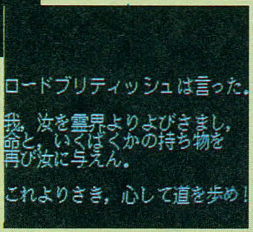
◀ケガを治療してほしいときは，「からだ」と尋ねて「そなたは健康か？」という質問に「いいえ」と答えよう。治療代が節約できるゾ。



◀必要なEXPがたまっていると，話しかけた瞬間にレベルアップをしてもらえる。レベルが上がると，ヒットポイントは100増えるんだ。

▼はじめてロード・ブリティッシュに謁見すると，キミをこの世界に呼んだ理由について語ってくれる。ようするにブリティッシュは一時の平和に不安を持ちはじめているわけだ。





▶生き返らせてもらうときのメッセージ。死んでもべつに徳には影響ないということを覚えておこう。

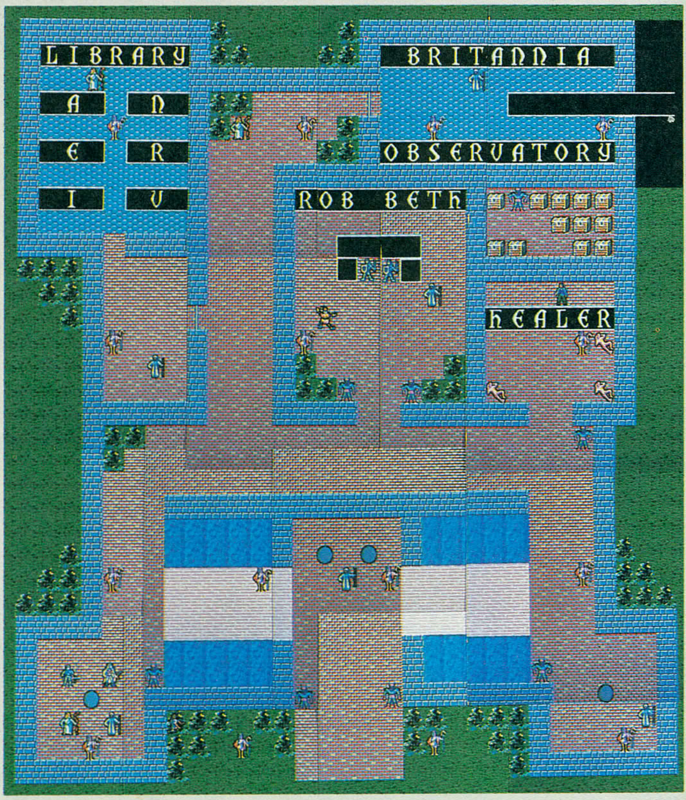
FILE.7



Lycaeum

真実の城　ライキューム

この城の名物はブリタニア天文台。望遠鏡をのぞくと，すべての城・町・村のマップを見ることができるのだ。つまり，Magic gemと同じ効果を無料にして体験できちゃうってわけ。ここでそれぞれのマップを書き留めておくと冒険がラクになるかも（あっ，この本があればそんな必要ないか）。それと，左上にある図書館にもぜひぜひ足を運んでみよう。知る人ぞ知る，例のアイテムが隠されているのだ。本のことは当然司書に尋ねるのが道理だぞ。



●SHOP GUIDE

○治療院

トゥルース・ヒーラー（店主：スターファイアー）

解毒（100GP）
治癒（200GP）
復活（300GP）

●PERSON'S DATA

人　名	外　見	仕　事
アントス司教	妙に見覚えのある年老いた僧侶	私はとても多くの知識をもっている
衛兵	眠たそうな衛兵	門を守り，男爵や男爵婦人を守り，塔も見張る
エストロ	背の低い僧侶	調べ，解き明かすことこそわが仕事
カトリオーナ	強そうな衛兵	宝を見張ってるの
ザジャック	気まぐれな道化師	楽しませること
おとなしいシャイロック	哀れな乞食	私は物乞いです。どうかお恵みを
ジョン	たくましい衛兵	私は玉座を守っています
真実の探求者	思索にふけっている人	真実を知ることを求めている

人　名	外　見	仕　事
戦士	傷ついた戦士	かつては戦っていた
ティムス	威厳のある魔術師	そなたを歓迎する
ナイジェル	高貴な魔術師	呪文を教えている
パラマー	老いた賢人	我は老いたる魔術師なり。されどいまだに見せる物あり
フカッ	よろいを身につけた背の高い魔術師	助言を与えよう
ベス・フラッシャー	チャーミングな女性	我が君と共にこの国を治めています
ロード・テレンス	背の高い機敏そうな男	私は司書
ロバート・フラッシャー	立派な男爵	この地方を治めている

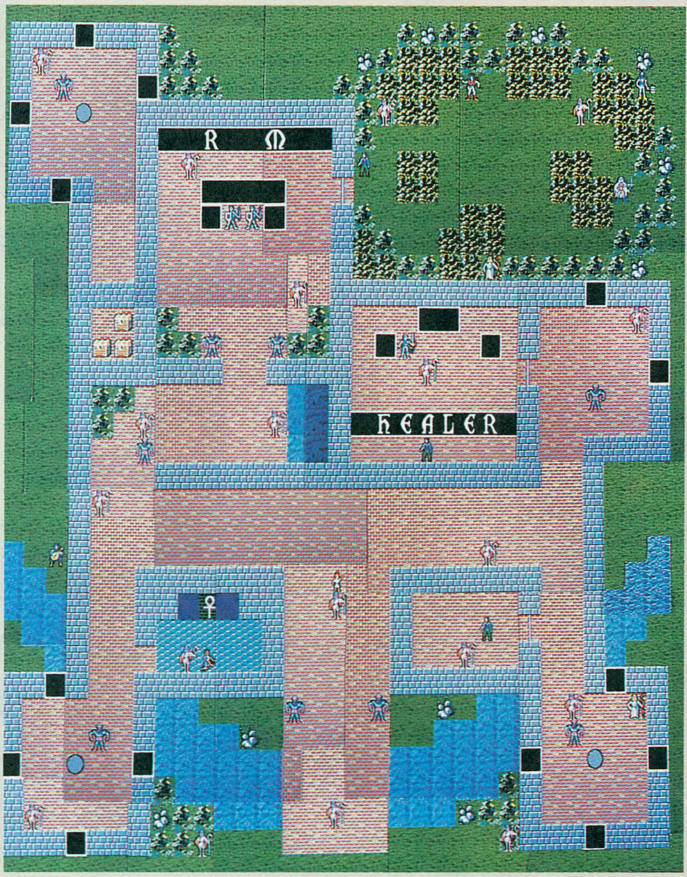


(B,D)

Empath Abbey

愛の城　エンパス・アビー

城とは言いながらも，じつはここは泣く子も黙る愛の大寺院だ。右上の樫の木立ちは"神殿"と称されていて，各地から旅をしてきた人たちが思い思いに愛について瞑想している。彼らの話は絶対にメモっておくように。徳と原理についての関係が，なんといっぺんに四つもわかってしまうのだ。また，愛のロウソクについての情報を握っている人物もいる。"レディー・マーシーの侍女"ってのが，かわいい顔してなかなかくせ者なんだよねー。



●SHOP GUIDE

○治療院
ラブ・ヒーラー（店主：ウィンドウォーカー）
解毒（100GP）
治癒（200GP）
復活（300GP）

●PERSON'S DATA

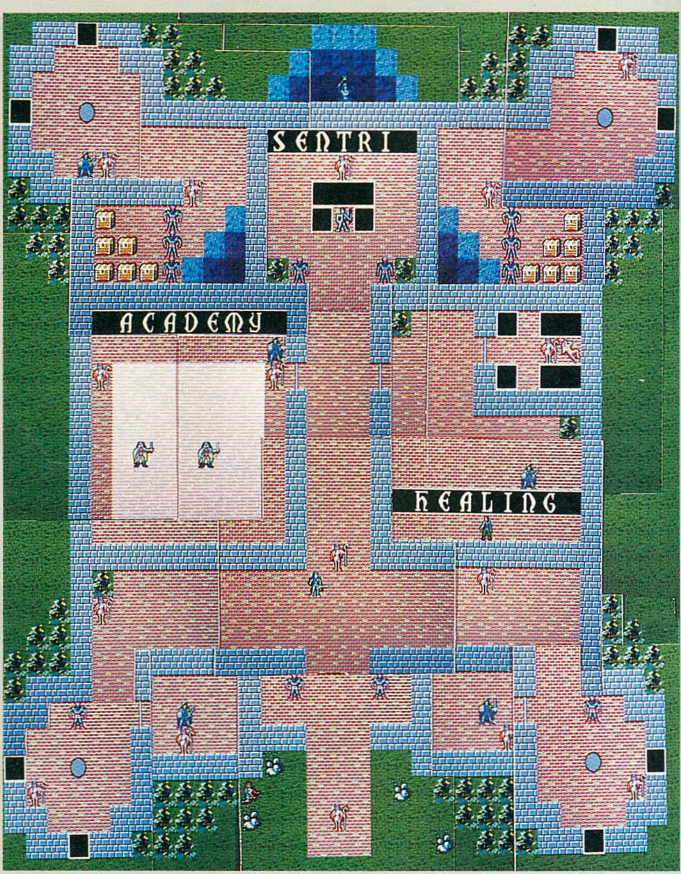
人名	外見	仕事
アントス牧師	賢そうなドルイド僧侶	私にはある偉大な知恵がある
命	アンク	私は思考に共鳴するもの
スザンナ	かわいらしい女性	私は侍女です
ダイアン	背の高い女	木立ちに入る人に忠告をしているのです
チヌップ	小さいけれど威厳のある子供	大寺院へいらした方の歓迎をしています
通路の衛兵	衛兵	通路の警護
ディルドル	思索にふけっている尼僧	私は愛と正義について思索しています
デレク・ザ・バード	リュートを弾く若い吟遊詩人	私は吟遊詩人，歌を歌う

人名	外見	仕事
トーマス	親切なかじ屋	愛と献身について考えています
ハムロック	口ごもっている乞食	助けを求めている
ベンジャミン	まじめな吟遊詩人	私は愛と哀れみについて物語る
マルコ	大胆な騎士	私は探索を終えた
門番	衛兵	門を守ることであります
ラストロ	まじめそうなレンジャー	私は崇高な心を探し求めている
レディー・マーシー	チャーミングな女性	我が君と共に統治をしています
ロード・ロバート	威厳のある男爵	この地方を統治している

Serpent's Hold

勇気の城　サーパンツ・ホールド





別名勇気の城と呼ばれるだけあって，ここではどんな相手にでも勇気を持って話しかけなくちゃいけない。たとえそれが人間でなくても，だ。話題の中心は，変化する祭壇(さいだん)の間，勇気の鐘，そして魔法の蛇輪をつけたまま沈(しず)んだH. M. Sケープ号。どの情報もすごくオイシイ。しかし，ここで一番大事なのは，アカデミーの中に隠されている×××××を手に入れることなのだ。オッと，でもそれにはキミが聖者になってなくちゃダメなんだけどね。

●SHOP GUIDE

○治療院
カレッジ・ヒーラー（店主：ハーモニー）

解毒（100GP）
治癒（200GP）
復活（300GP）

●PERSON'S DATA

人名	外見	仕事
ガラム	がっしりとした戦士	勇気と共に戦っている。おまえもか？
サミュエル	ハンサムな衛兵	この通路を守っています。だれか探しているのですか？
シーラ	修業の教師	私は戦士たちに勇気を持って戦うことを教えています
シスター・アントス	尼僧	重要な情報を持っています
セントリ	威厳のある男爵	この地方を治めている
ダーハム	背の高い戦士	我は栄誉を求め探索をしている
宝の番人	たくましい衛兵	我が君の宝を守っている
男爵の衛兵	寂しそうな衛兵	我が君を守っています

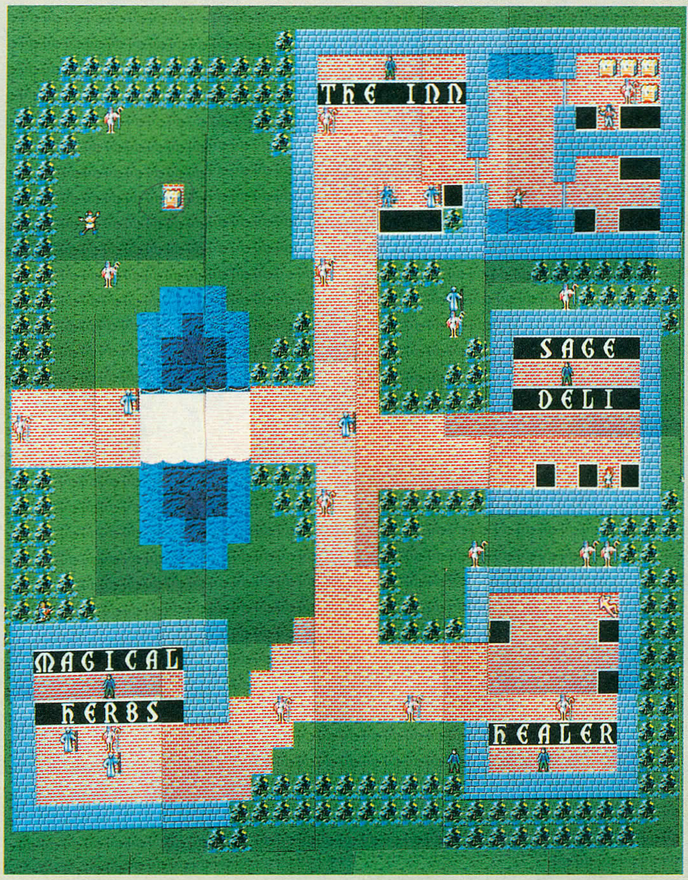
人名	外見	仕事
ノクサム	水の精	海で泳いでいる
ミッシェル	美しい騎士	ヘビの城へようこそ
門番	とても大きな衛兵	もちろん，門を守ること
ラルソン	負傷した水兵	私は水兵。私は難破船でただ一人の生き残り
レンジャー	修業に励むレンジャー	修業をしている
ロアーク	鍛えぬかれた戦士	俺はブリタニアのために戦う
ロデリック	服もないくさい乞食	働くこともできない
ロリ	快活な衛兵	この通路を守っているの。だれかお探し？

(0, 1)



Moonglow

誠実の町　ムーングロウ



　魔術師たちの故郷であるこの町では，他の町と違って薬草がドウドウと売られている。お値段もまあまあで，ムーンゲートの入口もすぐそばにあるから，魔法の材料を買いたいときにはココを訪(おとず)れるといい。ところで，引っかかっちゃいけないのが，ルーンの取りかただ。「マリアの黄金を使って，誠実をつかさどるルーンを探したら？」なんてアドバイスはもらえるものの，いざ取るとなると……。ま，宝箱はOpenするばかりが能じゃないよね。

●SHOP GUIDE

○薬草店
マジカル・ハーブス（店主：マーゴット）
Sulphurous Ash　（2 GP）
Ginseng　（5 GP）
Garlic　（6 GP）
Spider Silk　（3 GP）
Blood Moss　（6 GP）
Black Pearl　（9 GP）

○食料品店
サージデリ（店主：シャマン）
食料25パック（25GP）

○宿屋
オネスト・イン（店主：スキャット）
1泊20GP

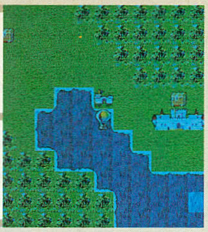
○治療院
ワウンド・ヒーラー（店主：セレスト）
解毒（100GP）
治癒（200GP）
復活（300GP）

●PERSON'S DATA

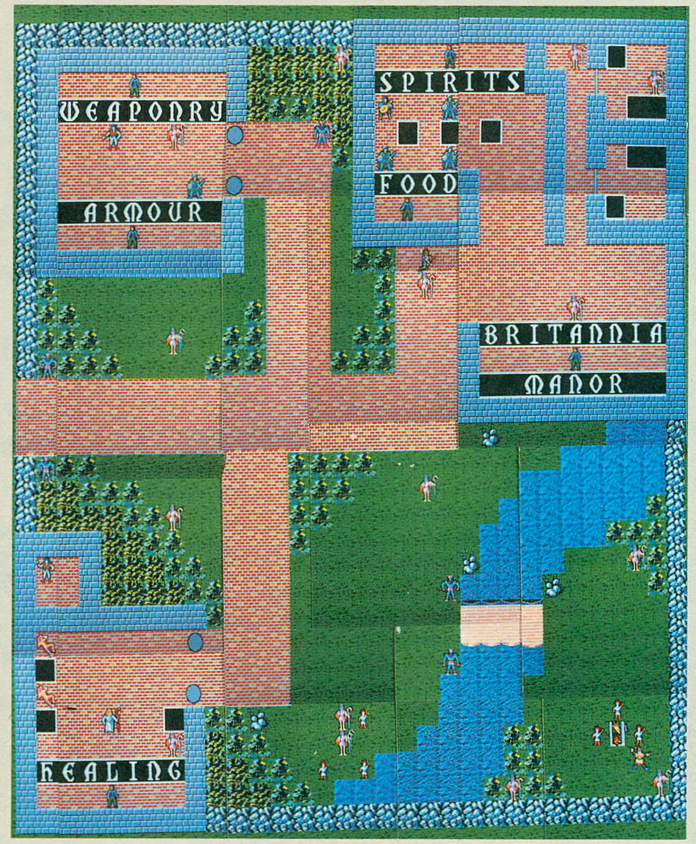
人名	外見	仕事
アイノー	年老いたジプシー	私は占い師，手相をよむ
ウィリアム	サンドイッチを食べている子供	あるわけないじゃん
キャラブリン	背の高い魔術師	歓迎の辞を持参してまいった
クリスティン	陽気な子供	おともだちよ
クロムウェル	堂々とした騎士	誠実の徳性について語ろう
コシマ	初老の婦人	私は錬金術師…
シェイクスピア	賢い魔術師	誠実についての物語を作っている
シャゾム	死にかかっている若き魔法使い	私は偉大なるナルジェルの弟子

人名	外見	仕事
タイロン	痛めつけられた魔術師	青い石を探していた
ダラノア	せむし男	俺は太陽を動かしている
デッカー	はねまわる道化師	誠実な暮らしと道化をもたらすのさ
トレイシー	飢えた物書き	物書きをやっているの
パトリック	ひかえめな羊飼い	羊飼いです
ブローニング	背の高い魔術師	誠実に過ごそうと努力している
マリア	若い魔女	冒険がしたいわ！
レベリアス	神秘的な魔術師	私は誠実な生活を送っている

Britain
慈悲の町　ブリティン



この町にはたくさんの子供がいる。子供たちのめんどうを見ることは慈悲の心の向上になるんだそうだ。ピョンピョンと飛びはねている彼らをつかまえるのは少々タルいけど，マントラについての情報を持っているからそれもいたしかたない。ロード・ブリティッシュの城のすぐ横にある町なので，王への謁見ついでに立ち寄るといいだろう。序盤戦で役に立つ武具も売っているしね。とにかく，慈悲の心にあふれた吟遊詩人の町なのだ。ホーヨーヘー，フム！



●SHOP GUIDE

○**武器店**
ウインザーウェポン（店主：ウィンストン）
Staff　(20GP)
Dagger　(2 GP)
Sling　(25GP)
Sword　(300GP)

○**防具店**
ウインザーアーマー（店主：ジーンズ）
Cloth　(50GP)
Leather　(200GP)
Chain mail　(600GP)

○**食料品店**
アドベンチャーフード（店主：ウィンドリック）
食料25パック（40GP）

○**酒場**
サム（店主：サム）
Food　(4 GP)
Ale　(2 GP)

○**宿屋**
ブリタニアマナー（店主：ジェーソン）
1泊15GP

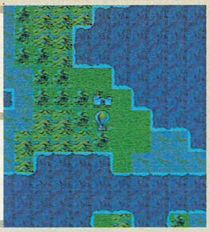
○**治療院**
ヒール・アンド・ヘルス（店主：トリプレット）
解毒（100GP）
治癒（200GP）
復活（300GP）

●PERSON'S DATA

人名	外見	仕事
イオロ	魅力的な吟遊詩人	人々のために歌っている
衛兵	こわそうな衛兵	俺は衛兵だ！
衛兵	衛兵	橋を守っています
グウェノ	チャーミングな道化師	子供たちのために歌い踊る
クリケット	緑色の吟遊詩人	今，演奏中
子供	小さな子供	慈悲の心について学んでいます
子供	小さな子供	歌っている
シャペロ	僧侶	フリオを探している

人名	外見	仕事
シャリマール	疲れている羊飼い	子供たちを見守っている
ジョー	酔っぱらっている戦士	おっと…ボトル…おいらのラム…ヒック！
スプライト	貧しい乞食	仕事がないから，こうして物乞いを…
セバスチャン	負傷した男	大変な秘密を知っている
フリオ	まじめくさった吟遊詩人	真理を探求している
ペッパー	厳しそうな婦人	私は戦う吟遊詩人
メントール	賢い羊飼い	私はマジンシアより逃れてきた。あそこは誇りが高すぎる

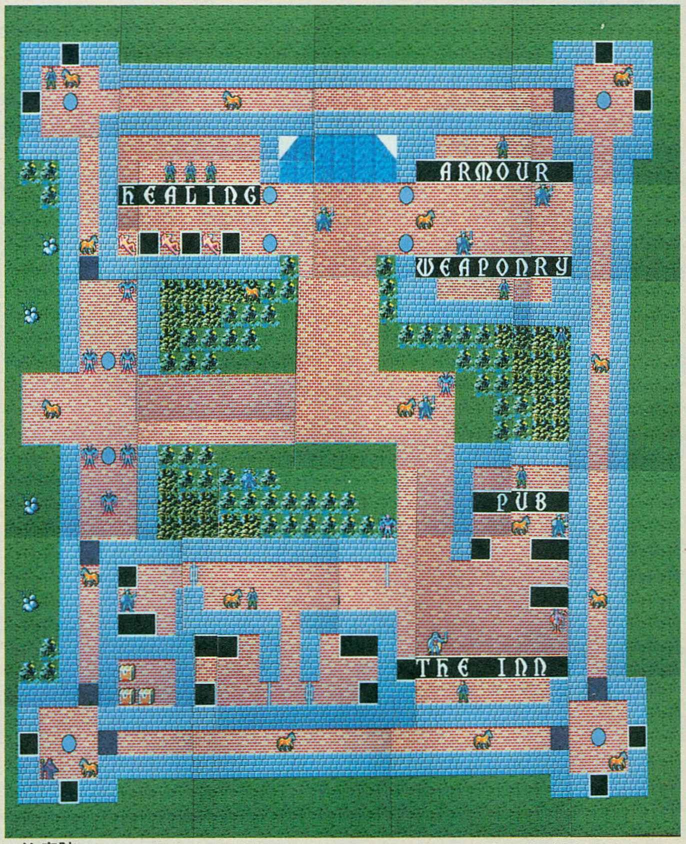
※ここだけはどうしても15人しか見つかりませんでした。「テベル」という人物がいるという噂なんだけど…。



Jhelom

勇敢の町　ジェローム

宿屋の主人が言う。「はしに人がしょっちゅう消えちゃうおかしな部屋があるんですよ」──このひとことでピーンとひらめかないようじゃダメ。そう，例の通り抜けられる壁が宿屋の中にあるのだ。そこを通って塔の中を歩き回っていると，壁に塗りこめられた人間の幽霊と出会った。ヤツは塔をでようとするボクのあとをオプションのようについてくる。気持ち悪ィよォ。そうそう，塔の中を歩くにはエネルギー・フィールドの魔法が必要だからね。



●SHOP GUIDE

○**武器店**

ウイラードウェポン（店主：ウイラード）

- Axe (225GP)
- Sword (300GP)
- Cross bow (600GP)
- Halberd (350GP)

○**防具店**

バリアントアーマー（店主：バリアント）

- Chain mail (600GP)
- Plate mail (2000GP)
- Magic chain (4000GP)
- Magic plate (7000GP)

○**酒場**

セレスティアル（店主：セレスティアル）

- Food (2GP)
- Ale (2GP)

○**宿屋**

さいはての宿（店主：スミラーク）

1泊10GP

○**治療院**

ジャスト・ヒーリング（店主：ジャスティン）

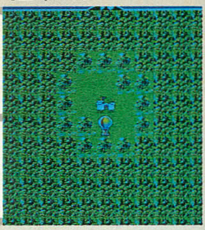
- 解毒 (100GP)
- 治癒 (200GP)
- 復活 (300GP)

●PERSON'S DATA

人名	外見	仕事
アエソップ	小さな男	勇敢さを探し求めている
衛兵	厳しそうな衛兵	我々は門と通路を守る
X	不気味な男	石を探している
グラブノール	陰気な戦士	迷宮を探索している
サー・ウィリアム	高貴な戦士	勇敢な戦士を探している。そちは勇敢か？
サー・ホルスガー	無敵の戦士	私は勇気のために戦う
シノーラ	美しい魔女	私はこの塔に閉じ込められています
ジョフリー	6フィート5インチの偉大な戦士	戦士として先陣を切ること

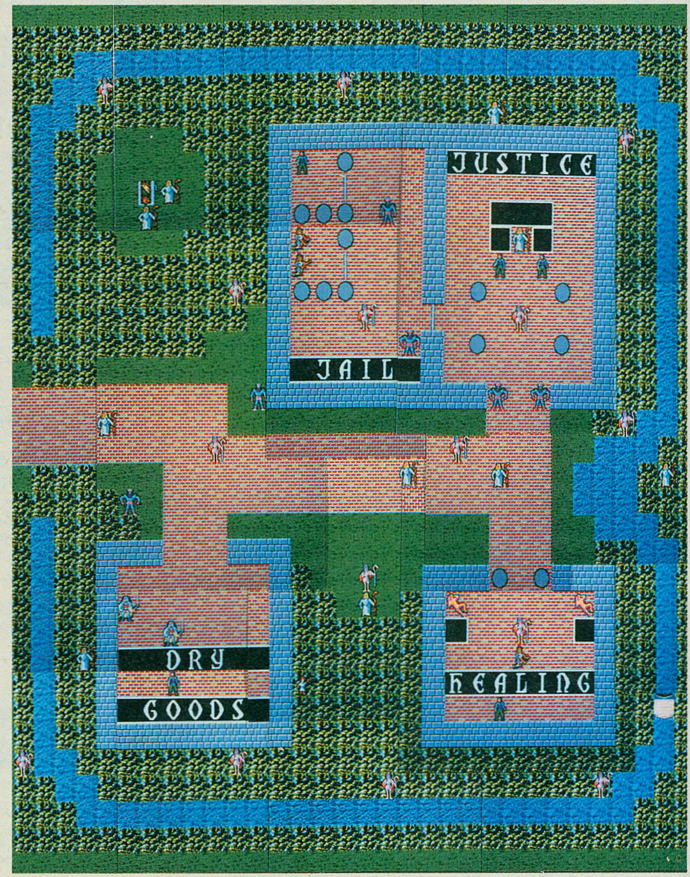
人名	外見	仕事
スリース	勇敢な戦士	戦うこと
ティムロッド	やせた戦士	勇敢に戦っている
ノストロ	しなびた幽霊	俺はこの通路を作った…。そしてやつらは俺を壁に塗りこめた…
ベングロッド	傷ついた戦士	迷宮を探し求めている
マックス	宿のあるじ	私は宿のあるじ
ルーク	遠くからきたレンジャー	内なる光を探し求めている
レディー・ドナ	5フィートの，そして妊娠している女性	羊のめんどうをを見ています
ロード・ロバート	神秘的な戦士	我，ロード・ブリティッシュのために戦う。おまえは勇敢な戦士か？

(D,C)



Yew
正義の町　ユー

深い森に囲まれたドルイド僧たちの住む町。正義と公正をポリシーとするココでは，JUSTICE（ジャスティス）という文字の刻まれた裁判所が目を引く。ルーンを取りに牢屋の中へ入ろうとすると，警備員にムリヤリ戦闘を仕掛けられたりしちゃってモウ大変！　木の影に隠れてるヤツもいるので見落とさないようにしよう。そうそう，この町ではなんと炎までが言葉をしゃべってしまうのだ。「ジョーンズ」と尋ねると「インディー」と答える子供がいるのも笑える。



●SHOP GUIDE

○**食料品店**
ドライグッズ（店主：ドナー）
食料25パック（35GP）

○**治療院**
ミスティック・ヒール（店主：スピラン）
解毒（100GP）
治癒（200GP）
復活（300GP）

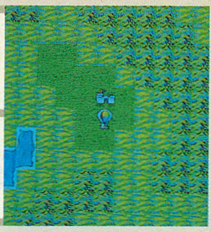
FILE.7

●PERSON'S DATA

人名	外見	仕事
あわれな乞食	あわれな乞食	私は罪を犯した
イアナ	もの静かな尼僧	正義について理解しようと努めています
衛兵	大きな衛兵	平和をもたらし，正義を保っている
衛兵	大きな衛兵	監獄を守っている。おまえも罪人か？
衛兵	背の高い衛兵	裁判所を守っている
カルムニ	まじめそうなドルイド僧	呪文を作っている
サイレント	何か唱えているドルイド僧	ぶつぶつ…
ショート・ラウンド	小さな子供	ジョーンズのために働いているよ

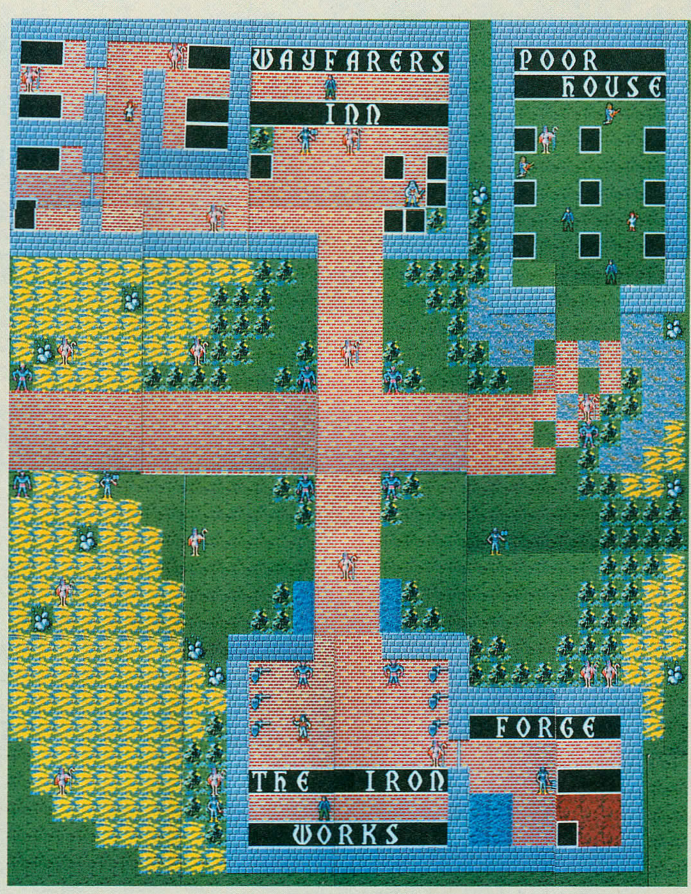
人名	外見	仕事
タルフォード	賢い裁判官	正義の名のもとに裁きをしている
ドワップ	賢そうなドルイド僧	正義の町ユーへようこそ
尼僧	ほっつき歩いているドルイド僧	正義を探しています
ピンロッド	やせた男	会議を開いている
フラミス	燃えさかる炎	我は正義の本質を知る者
フリーダ	疲れ果てた女	私のかわいそうな赤ちゃん，彼のためにお恵みを！
ボーバル	ずるがしこくてひどいヤツ	悪口を言うヤツを食いものにしてるのさ。警備中だ，バカめ！
レンジャー	こぎれいなレンジャー	家を探してるの

(J,B)



Minoc
献身の町　ミノック

この町には貧しい人たちが集まり住んでいる貧民窟(ひんみんくつ)がある。献身(けんしん)の徳を上げるためにはお金など惜(お)しんでいちゃダメ。銭形平次のように大判小判を振るまわなくっちゃ。かじ屋の出身の町だけあって，武器はなかなかいい品がそろっている。Magic swordあたりはぜひともFighterに持たせておきたい武器だ。それから，ルーンを取りに行くときは，なにもわざわざダメージを受ける必要はないぞ。エネルギー・フィールドの魔法さえあれば楽勝で通れるのさ！



●SHOP GUIDE

○**武器店**

鉄の武器屋（店主：ピーター）

Mace	(100GP)
Halberd	(350GP)
Magic axe	(1500GP)
Magic sword	(2500GP)

○**宿屋**

ウェイ・フェア・イン（店主：エステロ）

1泊30, 60, 90GP(部屋によって料金がちがう)

●PERSON'S DATA

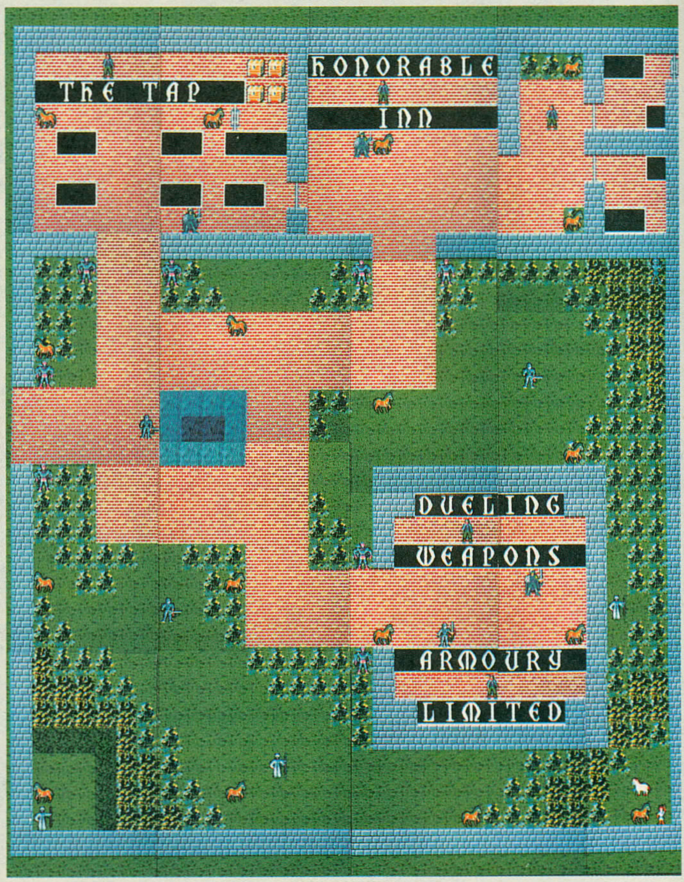
人名	外見	仕事
アズーレ	テーブルにいるかじ屋	ルーンを刻んでいる
アルケリオン	ボロを着た老人	オイラは農夫,いろんなことを聞いてるよ
アレックス	青年	花を配っています
衛兵	がっしりした衛兵	もちろん守ること
ギンブル	死にそうな男	すぐ死ぬよ…
乞食のボブ	蒼ざめた小男	ないよ…助けてくれ
ジュード	ボロを着た男	自らを償おうとしている
ジュリア	機敏そうなかじ屋	貧しい人々の世話をしています

人名	外見	仕事
ジルコン	腕のいいかじ屋	私は武具を作っている
シングソング	かわいい詩人	歌を歌っています
センティス	デブのかじ屋	献身の町ミノックへようこそ
ダモン	おとなしい羊飼い	ここにたたずみ考えているの
マイク・ワード	ずんぐりとしたレンジャー	部屋をとろうとしている
ミッシー	陽気なかじ屋	いろいろ
メリダ	ほっつき歩いているかじ屋	献身の神殿の知恵を探しています
リンダ・スー	小さくてぼんやりした少女	私はおなかをすかせた乞食です

(G,L)



Trinsic
名誉の町　トリンシック



職業でパラディンを選んだ初心者のキミは，この町の横からゲームをはじめることになる。町に入ったら，ひとりひとりに「ルーン」「マントラ」と尋ねていってみよう。わりと簡単に両方に関する知識を得ることができるぞ。その他でもなかなかタメになるお話が多い。「名誉は磨かれた武器のようなもの。世話(せわ)を怠(おこた)ればすぐに錆(さ)びてしまう」――う～ん，どの徳についても言える話だね。イヤらしいトリックもなくて，まさに初心者向きの町だ。

●SHOP GUIDE

○武器店
決闘用の武器屋（店主：ユマー）
Mace　(100GP)
Axe　(225GP)
Bow　(250GP)
Sword　(300GP)

○防具店
デュエリングアーマー（店主：ピエール）
Cloth　(50GP)
Chain mail　(600GP)
Magic chain　(4000GP)

○酒場
テラン（店主：テラン）
Food　(3GP)
Ale　(2GP)

○宿屋
オーナブル・イン（店主：ザジャック）
1泊15GP

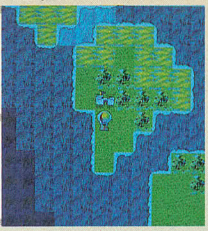
FILE.7

●PERSON'S DATA

人名	外見	仕事
アリストテレス	品位のある騎士	名誉を探している
ウインスロップ	だらしない商人	噂を売ったり，買ったり
衛兵	大きな衛兵	門を守っている
衛兵	強そうな衛兵	守ること
クイックス	うろついている魔女	ガイコツを探しているの
クリン	探索をしている騎士	名誉の神殿への入口を求めている
サム	醜い水兵	ブリタニアの海を航海している
スウィンドリック	背の高い魔術師	呪文を使っている

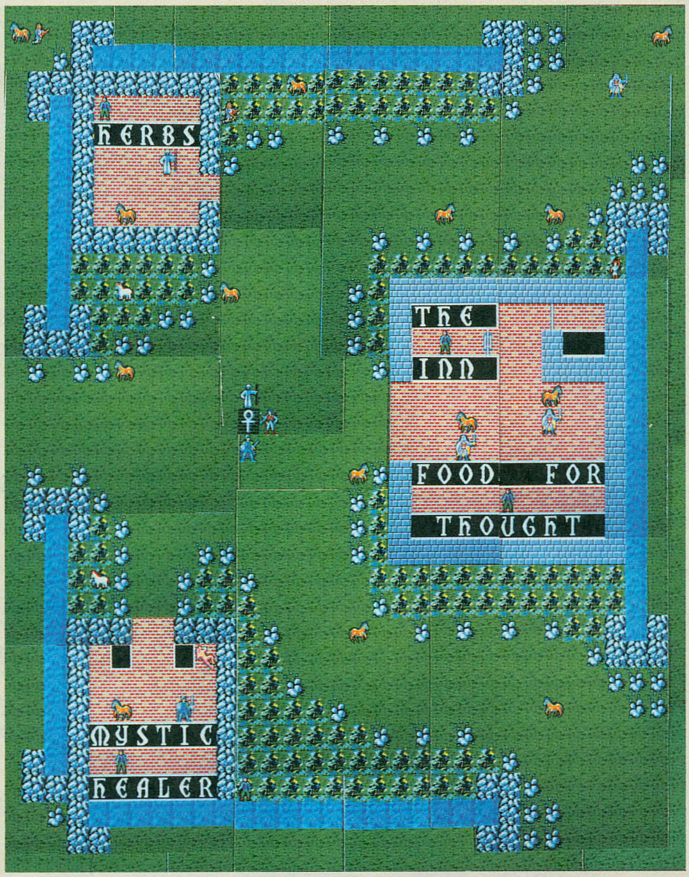
人名	外見	仕事
スキトル	ガイコツ	迷宮の奥底から逃れてきた
ダージン	活気のある戦士	やすらぎの場を求めている
テリン	羊飼いの子供	雄牛から逃げている。こわいよー
デュプレ	ハンサムな戦士	私は町の指導者だ
バージル	不思議な魔術師	私は魔法を研究している
パブリウス	眠そうな戦士	名誉のために乾杯！
リグモア	強そうな騎士	歓迎者だ
レキシントン	立派な騎士	トリンシックの司令官だ

(B,I)



Skara Brae

崇高な町　スカラ・ブレイ



レンジャーたちが崇拝(すうはい)している崇高な心というのは，ゲーム中しばしば仲間はずれになることがある。そう，この徳に関しては，一般的なパターンをはずれる場合が多いのだ。まず，ルーンがこの町にない。それに，石も迷宮の中にない。さらに，どうやったら徳が上がるのか良くわからない——まさにナイナイの3ナイづくし。でも，すべての手がかりはこの町の会話の中に隠されているハズ。それとここの宿屋に泊まるとイイことがあるぞ!!

●SHOP GUIDE

○**薬草店**

ハーブス・アンド・スパイス（店主：サシャ）

Sulphurous Ash　（2 GP）
Ginseng　（4 GP）
Garlic　（9 GP）
Spider Silk　（6 GP）
Blood Moss　（4 GP）
Black Pearl　（8 GP）

○**食料品店**

フードフォーソウト（店主：ミントール）
食料25パック（20GP）

○**宿屋**

イン・オブ・スピリッツ（店主：タイロン）
I 泊 5 GP

○**治療院**

ヒーラー・ショップ（店主：クワット）
解毒（100GP）
治癒（200GP）
復活（300GP）

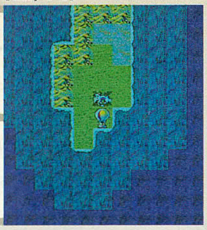
●PERSON'S DATA

人名	外見	仕事
アイザック	幽霊のような姿	この宿にとりついている
アンブル	あかだらけの乞食	たった I 個の金貨を請うています
エマーソン	負傷している男	霊感の導きを探し求めている
カーライル	賢い魔術師	私は魔法を作っている。魔法を信じているかな？
グランテッド	腹をすかせた乞食	食べ物とお金がほしいの
サンタヤナ	背の高いレンジャー	私は光を宿している
シャミノ	まじめそうなレンジャー	内なる光を探し求めている
崇高な心のアンク	銀のアンク	ルーンの秘密を知っている

人名	外見	仕事
ディッケンズ	賢い詩人	物語を書いている
バーレン	小さな子供	ないよ
仏陀	偉大な哲学者	教えを授ける
ブレスト	とても小さな魔術師	すごい呪文を使うんだ
ホワイト	堂々とした戦士	探索すること
マイター	輝けるレンジャー	私は魔術師のための書を読んでいるの
ミケランジェロ	熟練したレンジャー	道をたどろうと努力している
ロマスコ	本を持った，背が低くずんぐりとした男	私は教師だ。若き精神に富んでいる

Magincia

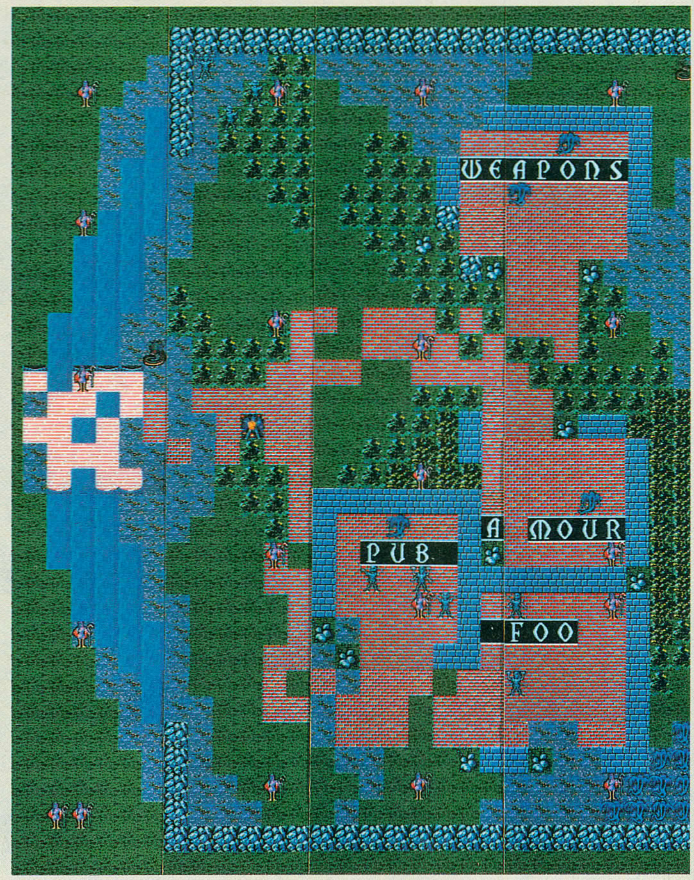
(L,K)



誇りの町　マジンシア

町と言っても今は昔の話，現在はご覧のとおり廃墟と化してしまっているマジンシア。住人たちもすべてモンスターだと言うからオソロしく不気味だ。エッ，どうしてこの町は滅んでしまったのかって？　それはね，繁栄のあまり人々が驕り高ぶりすぎてしまったからなんだよ。それを反省してか，町の人たち（？）は謙譲の心について勉強しているようだ。

誇りと対称的な位置にある徳が謙譲——マントラまで逆さまっていうのはオシャレだよね。



●SHOP GUIDE

すべて閉店

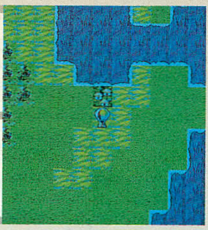
FILE.7

●PERSON'S DATA

人名	外見	仕事
カテリーナ	羊飼い	生き残ること
キャスペリン	小さな幽霊	この店にとりついている
頭ガイコツ	おしゃべりな頭ガイコツ	私の生まれは貴族
スプロット	すすり泣いているガイコツ	後悔している
スリム	やせ細ったガイコツ	骨を鳴らしているのさ
デミトリー	やせたガイコツ	骨を鳴らしているよ
ネート	汚ならしいヘビ	マジンシアのすべての生き物に死をもたらしている
バーチュバーン	身の気もよだつ恐ろしい悪魔	誇り高き町マジンシアへようこそ！

人名	外見	仕事
バンター	くずれそうなガイコツ	昔，銀の角笛を持っていた
ブーザー	太った幽霊	昔は大変な商人だった
フォールトレス	背の高い幽霊	ここらへんをぶらついている
ブルボス	太ったガイコツ	この店をやっている
ヘイウッド	背の高い幽霊	永遠にさまよっている
幽霊	幽霊	マジンシアにとりついている
ラスキン	陰気な幽霊	謙譲ってことを理解しようとしている
ワイヤードラム	うるさい骨	とりついてるんだよ

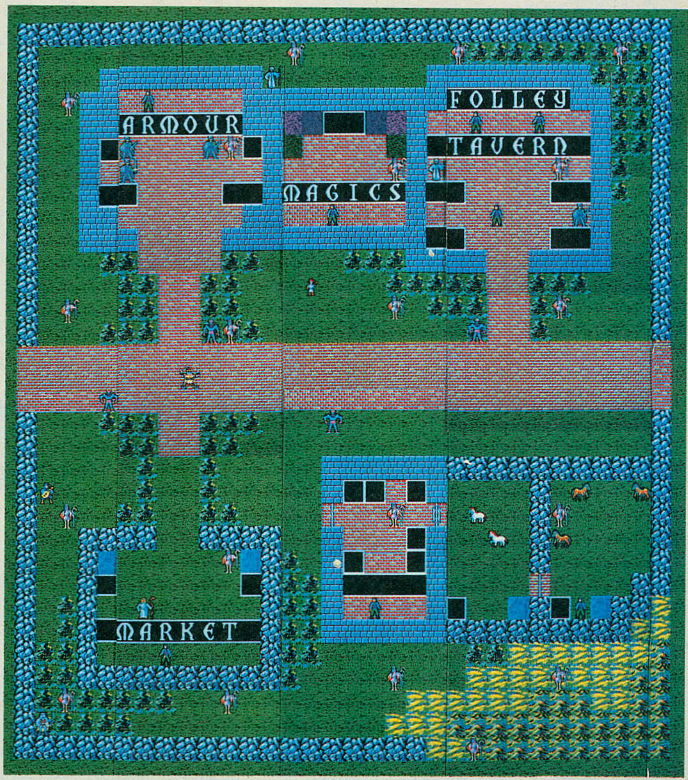
(G, J)



Paws

偉大な村　ポーズ

どうして偉大な村という形容が付いているのかボクにも良くわからない。衛兵（えいへい）が教えてくれたままにココに書いてしまったまでだ。ただ，偉大と思えない理由がないわけでもない。牧場で売っている馬がそれだ。ゲーム中に馬を手に入れられるのはココだけなので，やはりグレイトと呼ぶに値するのだろうか。そうそう，なぜかこの村ではルーンがひとつ手に入る。それと，スミスくんというしゃべる馬もオモシロイ。なんとなく観光気分になっちゃったりして。



●SHOP GUIDE

○**防具店**

ライトアーマー（店主：リンピー）

Cloth　(50GP)

Leather　(200GP)

○**薬草店**

ザ・マジックス（店主：シーラ）

Sulphurous Ash　(3GP)

Ginseng　(4GP)

Garlic　(2GP)

Spider Silk　(9GP)

Blood Moss　(6GP)

Black Pearl　(7GP)

○**食料品店**

マーケット（店主：マックス）

食料25パック（30GP）

○**酒場**

グレッグ・ロブ（店主：グレッグ・ロブ）

Food　(2GP)

Ale　(2GP)

●PERSON'S DATA

人名	外見	仕事
アセムリー	小さな道化師	あなたにお仕えするためにここに！
ウィルムーア	衛兵	私はポウの村の衛兵隊長
ウェットピン	羊飼い	ここにただすわっている
賢いザール（ザイール）	年老いた男	写本の近くまで行ったことがある
サー・サイモン	賢そうな領主	私は番人
サー・ホビー	背の高い筋肉質の騎士	ロード・ブリティッシュにお仕えしている
サル	大きな女性	わたしゃバーのメイドだよ。ビールに仕えているの
ジングルズ	若い魔術師	魔法の本質を探しています

人名	外見	仕事
スペン	背の高いたくましい男	俺ら木を切って暮らしているよ
スミス	不思議な馬	特には…
ダムセル	小さなドルイド僧	食べ物を買いにきたのです
バーレン	頭巾をかぶったレンジャー	国中を旅している
ピックス	小さな少女	仕事って何？
フランセシア	丈夫そうな娘	馬小屋の手伝いをしてるの
リトル・ジョン	歌う吟遊詩人	ブリタニアのことを歌っています
レディー・テサ	賢そうな女性	我は番人

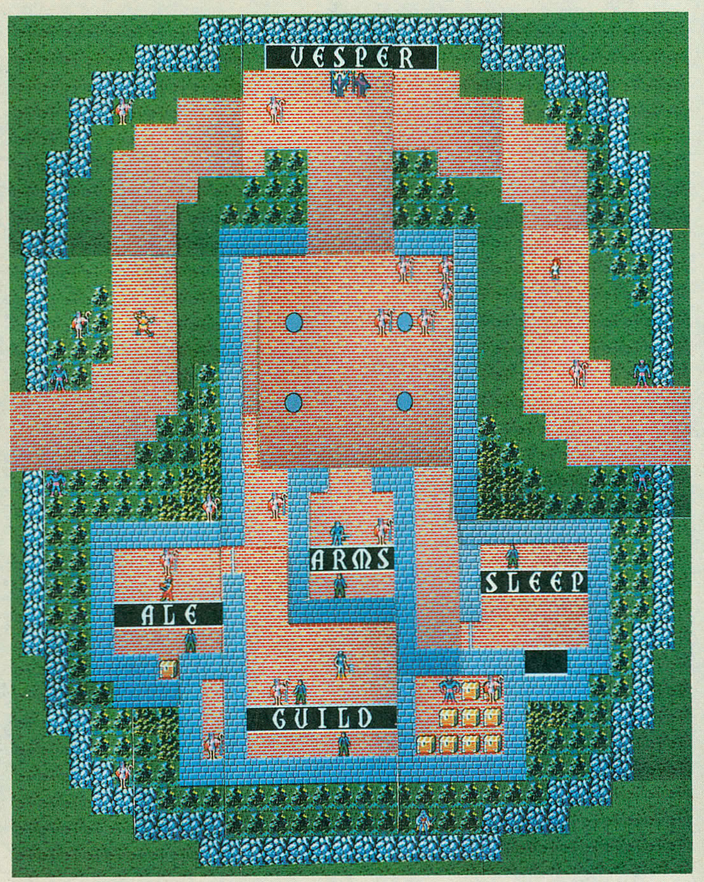
(M, D)



Vesper

公正な村　ベスパー

この村の目玉賞品はただひとつ，使うと自分の現在の座標が一発でわかっちゃう六分儀だ。どうやったら手に入るのかは敢えて書かないけど，『ドラクエII』の牢屋の鍵の手に入れかたを知っている人ならすぐに気づくハズ（十分書いてるっつーの！）。また，この村の住人たちは，さかんにマジンシアと誇りの話題について触れてくれる。ひょっとしたら，マジンシアから漂流してきた人たちがベスパーの村を作ったのかしら？　ま，とにかく公正なとこです。



●SHOP GUIDE

○武器店

村の武器屋（店主：ウェンディー）

Dagger	（2 GP）
Flame oil	（5 GP）
Sling	（25GP）
Bow	（250GP）

○ギルド

ギルドの店（店主：ロング・ジョン・レアリー）

Torch	（50GP）
Magic gem	（60GP）
Magic key	（60GP）
Sextant	（900GP）

○酒場

アアロン（店主：アアロン）

Food	（2 GP）
Ale	（2 GP）

○宿屋

スリープショップ（店主：タイマス）

1泊1GP

FILE.7

●PERSON'S DATA

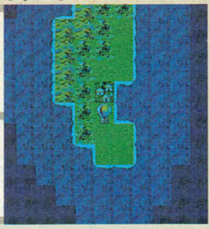
人名	外見	仕事
衛兵	ハルク	ウー・オレ・丈夫！
コクリン	はげ頭の騎士	徳を広めるためにこの国を旅している
サービル	羊飼い	あなたを助けてあげます
ジェム	美しい女性	私は地味な仕事をしています
シャズブット	おかしな道化	おかしなヤツと思ってるんでしょ？
ジョセフ	賢い羊飼い	地味な羊飼いです
シンプル	ほっそりした羊飼い	神殿を探しています
タイカ	すばしっこそうな男	オイラ泥棒でさ，借りてくるのが大好き

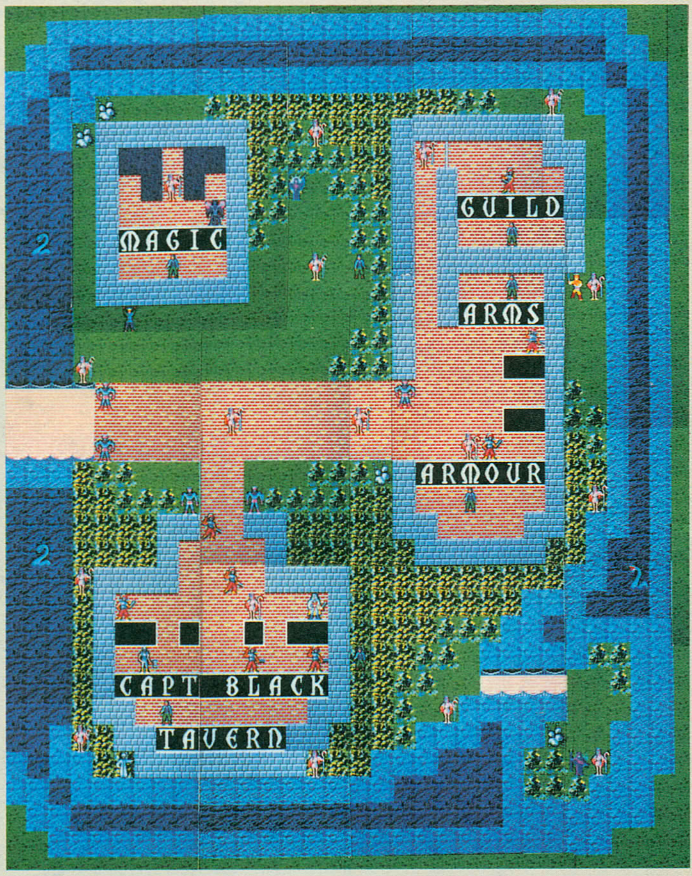
人名	外見	仕事
ツインゲート	背の高い魔術師	ベスパーへ来る人を歓迎しています
ディルジェン	賢そうな男	私は議会に寄与している
トラベリング・ダン	帽子とベストをまとった男	かじ屋
バルスサール	たくましい農夫	オイラ農夫でさあ
フライディ	美しい印象的な衛兵	この金を奪う者に警告を与えている
フラットブッシュ	すらりとした若者	魔術師の見習いですよ
ブレイン	小さな男	謙譲心を探し求めている
ランダル	まじめそうなレンジャー	神殿について教えている

Buccaneer's Den

海賊の村 バッカニアーズ・デン

(I, J)





マジンシアよりも西側にポツンと浮かんでいる海賊たちの島。市販の武器の中では最高級であるMagic bowとMagic wandはココでしか売っていないので，お金がたまるたびに何度もやってくることになる。なお，ここの薬草店に入るのはとってもスリリング。壁を通り抜けた瞬間にモンスターとエンカウントしてしまうのだ。Healの魔法欲しさに薬草店へ行こうとして，逆にダメージをくらってたんじゃシャレになりませぬぞ。

●SHOP GUIDE

○**武器店**

ホークの武器屋（店主：ホーク）

Flame oil	(5 GP)
Cross bow	(600GP)
Magic bow	(2000GP)
Magic wand	(5000GP)

○**防具店**

ベーシックアーマー（店主：ビッグジョン）

Cloth	(50GP)
Leather	(200GP)
Chain mail	(600GP)

○**ギルド**

海賊のギルド（店主：1つ目のウィリー）

Torch	(50GP)
Magic gem	(60GP)
Magic key	(60GP)

○**薬草店**

マジック・メンタール（店主：シャノン）

Sulphurous Ash	(6 GP)
Ginseng	(7 GP)
Garlic	(9 GP)
Spider Silk	(9 GP)
Blood Moss	(9 GP)
Brack Pearl	(1 GP)

○**酒場**

ザ・キャップ（店主：キャプテン・ブラック）

Food	(4 GP)
Ale	(2 GP)

●PERSON'S DATA

人名	外見	仕事
イグナップ	背の高い魔術師	警告を与える
グリーン・ベアード	緑色のひげの海賊	俺の家来からヨロイを買ったんだ
シアーナ	ほっそりとした魔女	魔法使いよ。何か助けがいるの？
シェレミー・ジェームズ・シャイロック	こそ泥	あなたに仕えます
シルバー・ジョン	背の高い船乗り	オイラ，海賊よ！
スターライト	黒装束の魔術師	私は黒魔術を使う
スニフレト	小さくなってる男	隠れてるんだ
スリサム	すばしっこい泥棒	それが何だって言うんだ？

人名	外見	仕事
タンサー	陽気な年寄り	オイラかじ屋よ，飛び道具ならまかせとき！
船乗り	首の太い船乗り	オイラ，船乗りさ！
ブリガント	大きな足のトロル	どっか行っちまえ！
ボリス	醜いオーク	闇市の仕入れをやっている
マーサー	太った商人	ワインを売っている
ラグナー	まじめそうなレンジャー	旅をしている
ランクブレス	背が高くがっしりとして印象的な衛兵	私は衛兵
ルークス	汚らしい衛兵	泥の橋を守っている

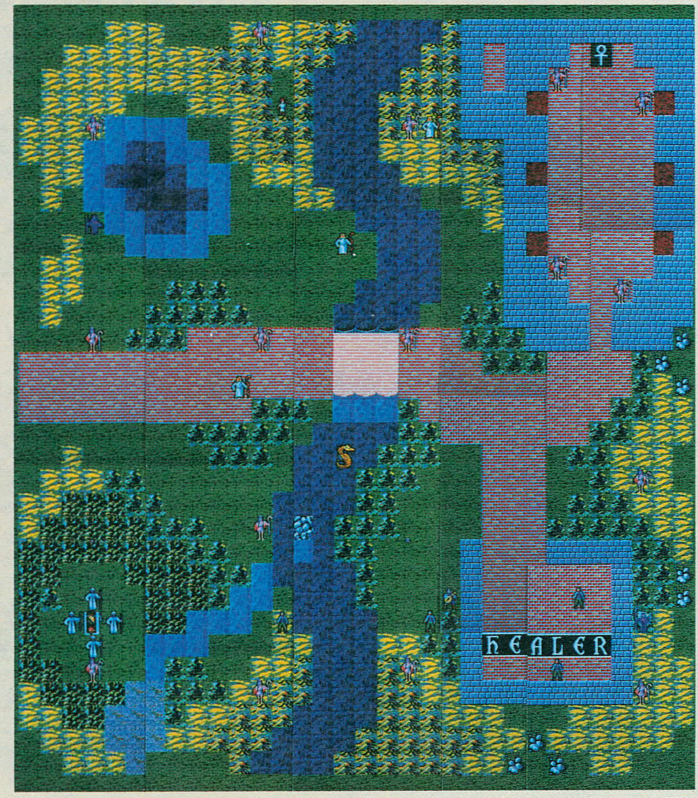
(I, F)



Cove

隠された英知の村　コーブ

この村へ来るためにはどうすればいいのか，みなさんも一度は頭を悩ませるに違いない。ところが，じつは３とおりもの方法があったりするのだ。①気球を使う②Blinkの魔法で山を飛びこえてくる③海の渦巻きの中に船で飛び込む――なかでも③の方法は奇想天外。『ウルティマIII』にも似たようなトリックがあったよね。苦労してきた甲斐あって，ここでは非常に重要な話を聞ける。なんと写本の間で入力すべき最後のひとこと，公理についてだ。わかるかな？



●SHOP GUIDE

○治療院

ペンドラゴン（店主：ペンドラゴン）

解毒（100GP）

治癒（200GP）

復活（300GP）

FILE.7

●PERSON'S DATA

人名	外見	仕事
アレン	小さな少年	アビイスへ入る方法を知ってるよ
アンク	輝くアンク	我，思考に共鳴す。助けが必要なのか？
サークル	賢そうな魔術師	公理について教えている
ザール（ザイール）牧師	年老いたドルイド僧	川を見ている
シャーマン	背の高い魔術師	写本の秘密の「一つ」のことを学んでいる
スペルビンド	細身の魔術師	写本のことを知っています
スローブン	年老いた錬金術師	私は世を捨てた者
チャーム	美しい妖術師	一つの公理への鍵について考えています

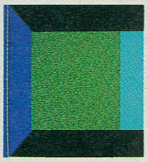
人名	外見	仕事
ドラコニアル	年老いたドルイド僧	関係について教えている。知っているか？
ブリスフル	不思議なたつのおとし子	写本のことを知っているわ
フロンティス	小さなドルイド僧	隠された英知の町，コーブへようこそ！
ポール	なぜかどこかで見たことがあるような詩人	愛の歌を歌っている
マーリン	神秘的な魔術師	魔法を使う。魔法を習ったか？
メントリアン	背の高い魔術師	魔法の技を学んでいる
ラビンドラス・タゴール	賢そうな男	愛について語っている
リンダ	歌手	子供たちのことを歌ってるの

FILE8 ブリタニア完全ガイド～迷宮編
HOW TO CLEAR DUNGEONS

ブリタニア大陸の地下には広大な八つの迷宮が広がっている。それぞれの迷宮が8×8のブロック（変形はしてるけど）の8層構造。石を手に入れたり，祭壇の間の謎を解き明かしたり，宝珠(ほうじゅ)に触れてキャラクターの属性値(ぞくせいち)を上げたりとヤルべきことは多い。そうしたイベントのほとんどは，いったん迷宮から脱出するとすべて初期設定にもどされるので，何度も同じ迷宮を出入りしていれば，アッという間にゴールド稼ぎ・属性値稼ぎができてしまう。迷宮探索は，聖者になるためのひとつの試練であるのだ。

このファイルでは，そんなキミたちの探索をお手伝いするべく各迷宮の完全マップを掲載してみた。シークレット・ルームの写真とパーフェクトに対応させてあるので，実用性はピカイチだ。Magic gemとこのマップさえあれば，もう迷宮なんかコワくないぜ!!

迷宮内にあるイベント



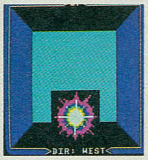
エネルギー・フィールド

地上で見かけるのと同様に，火（赤），眠り（紫），毒（緑），電光（青）の4種類がキミの進行をさまたげてくる。D (Dispel) の魔法で消滅させるしかない。



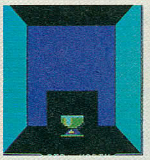
泉

水を飲むことによって，体力が完全回復したり，毒をくらったり，ヒット・ポイントがマイナス100されたりとさまざまな現象が起こる。S (Search) キーで飲むことができるゾ。



宝珠

触わると，そのキャラクターの属性値のどれかが＋5される（1個につき1度きり）。しかし，その反動として体力がマイナス200されるので気をつけなければならない。同時に二つの属性値が＋5ずつされることもあるのだが，その場合，ヒットポイントはマイナス400（属性値三つ上昇の場合，HPはマイナス800）。同じ迷宮内にある宝珠は，すべて同じ属性値を上昇させるということを覚えておこう。なお，各属性値のMAXは50である。



石

ヒスロスとアビイスを除いたすべての迷宮に1個ずつ隠されている石。S キーで取ることができる。これさえ手に入れたら，あとは X (Xit) の魔法でトンズラってのもいいだろう。

シークレット・ルーム



◀ここがシークレット・ルームのひとつだ。このままでは上へは進めそうにないけど……

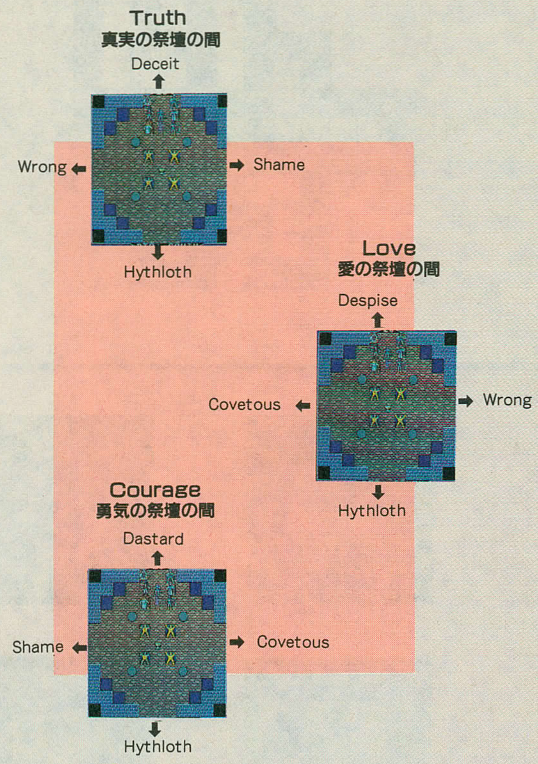


▶モンスターを倒して，メンバーのひとりを左下の壁の中にめり込ませると，この通り新たな部屋が現れたのだ!!

入るだけで戦闘モードのような画面になってしまう部屋のこと。各迷宮に16部屋＋αずつある。多くのシークレット・ルームには謎が隠されており，ある地点を踏むと新たな道が現れた，なんてことがしばしばある。シークレット・ルーム内では魔法の調合(ちょうごう)ができないので，あらかじめHealやEnergy Fieldの魔法を準備しておくことを忘れないように。また，シークレット・ルーム内だけは特例で，敵から逃げだしても徳は下がらない。

祭壇の間

各迷宮に1～3つずつある特殊なシークレット・ルームのこと。真実・愛・勇気の3種類ある。この祭壇の間によって，各迷宮が内部でつながり合っているという構造はオモシロイ。しかし，本当の謎とはそんなことではなくて，ある順番で祭壇に石を置くと，"三つの部分から成る鍵"が手に入るのだ！　それを3か所の祭壇の間で繰り返せば，鍵は完成する。なお，石を置く順番に関する情報は，地上での会話で得ておくこと。



トラップ

- 風……Torch，またはLightの魔法の効力が消されてしまう
- 落とし穴……ダメージを受ける
- 落石……ダメージを受ける

Deceit

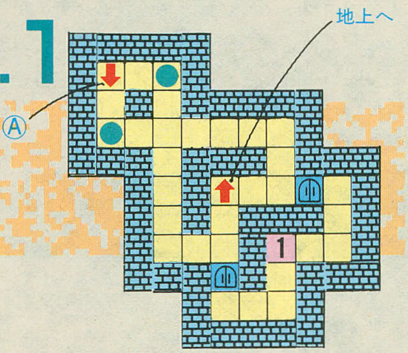
不実(ふじつ)の迷宮ディシート

(P, E)

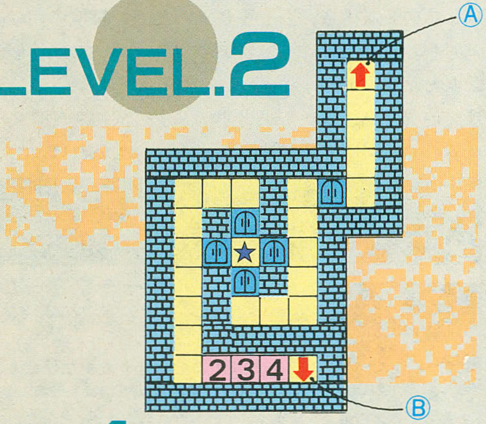


ブリタニアの最東端に位置する迷宮が、ここディシート。迷宮内は特に歩きにくいこともなく，ダンジョンの初心者にオススメだ。青い石は周囲をエネルギー・フィールドで守られているので，Dispelの魔法をたくさん用意しておこう。

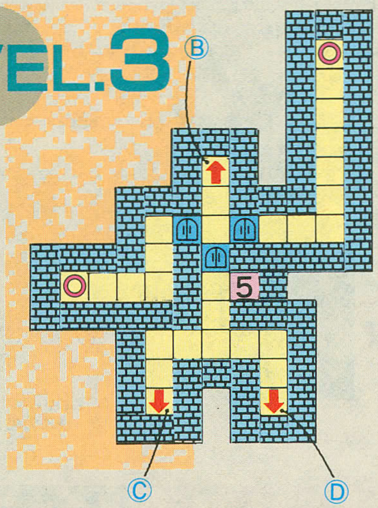
LEVEL.1



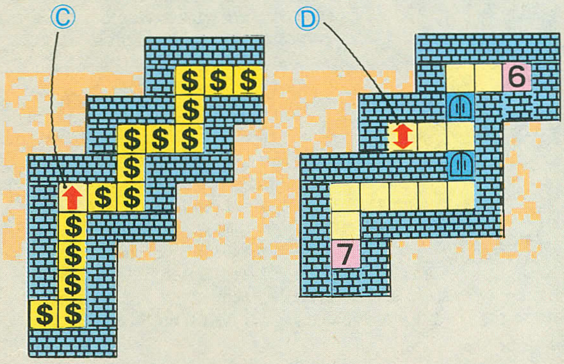
LEVEL.2



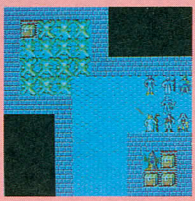
LEVEL.3

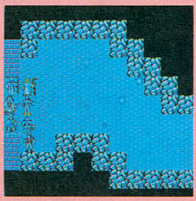


LEVEL.4



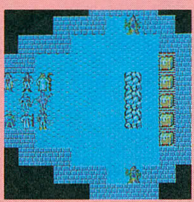
FILE.8 Secret Room

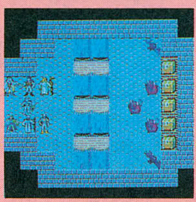

No.1

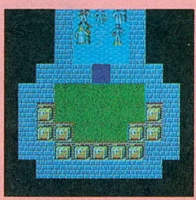

No.2

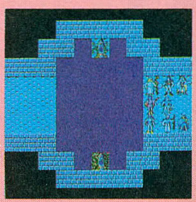

No. 3

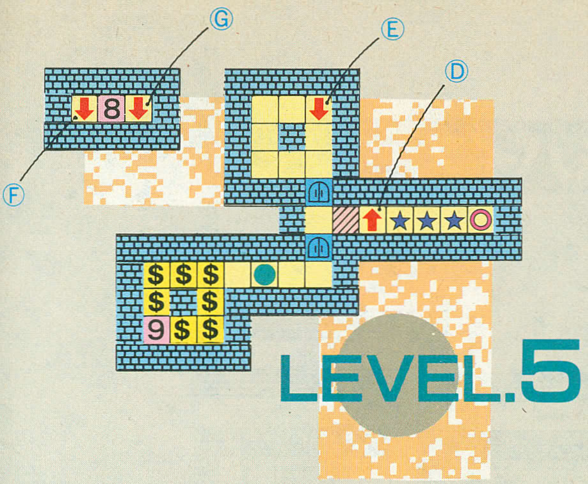

No.4

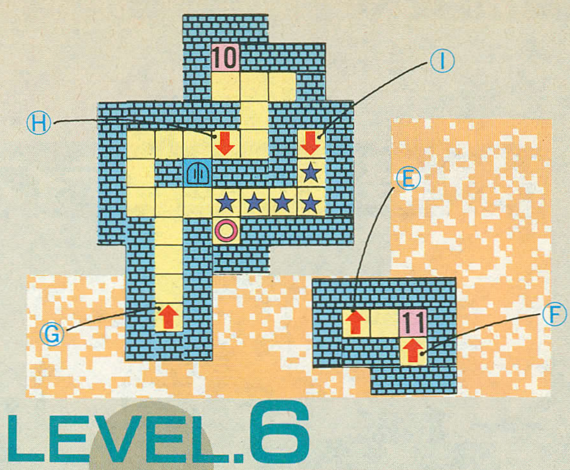

No.5

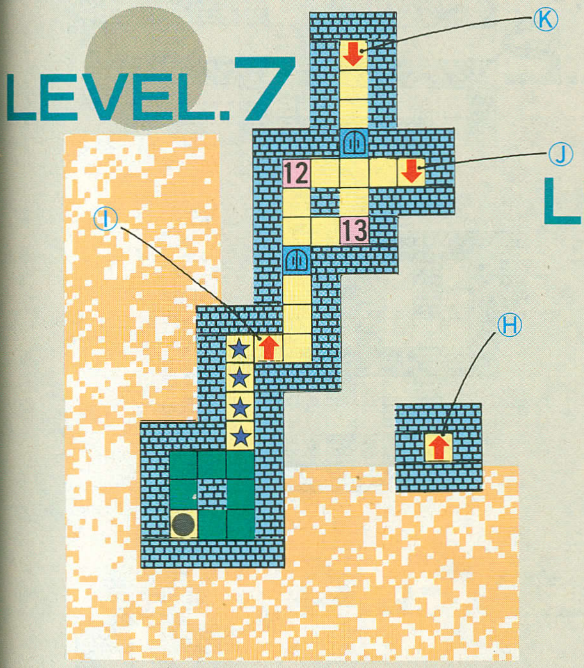

No.6

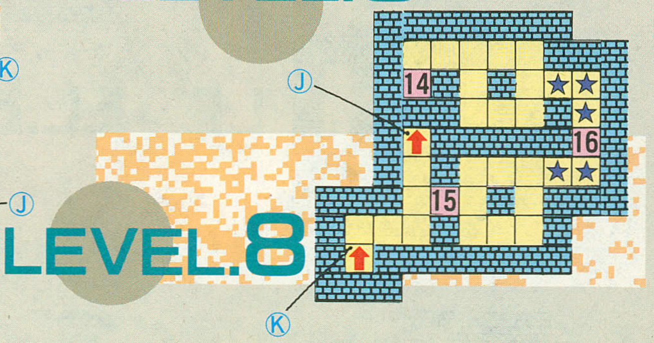

No.7


No.8





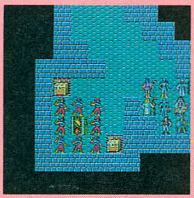




- 上りハシゴ
- 下りハシゴ
- 上下につながるハシゴ
- 泉
- 属性値の上がる玉
- トラップ
- ゴールド
- 1〜18 シークレット・ルーム（数字は，写真と対応している）
- エネルギー・フィールド
- ドア
- シークレット・ドア
- 石
- Ⓐ〜 ハシゴの対応を表わす

Secret Room

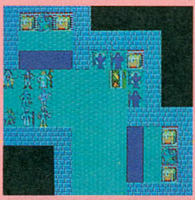
No.9



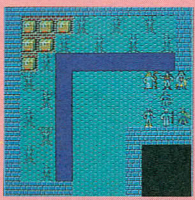
No.10



No.11



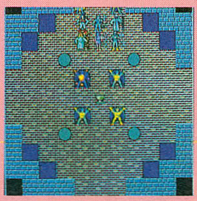
No.12



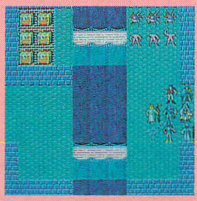
No.13



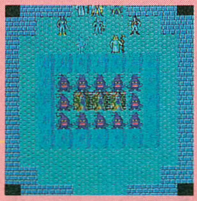
No.14　真実の祭壇の間



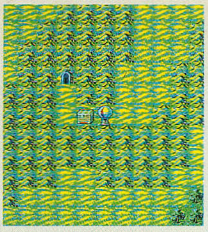
No.15



No.16



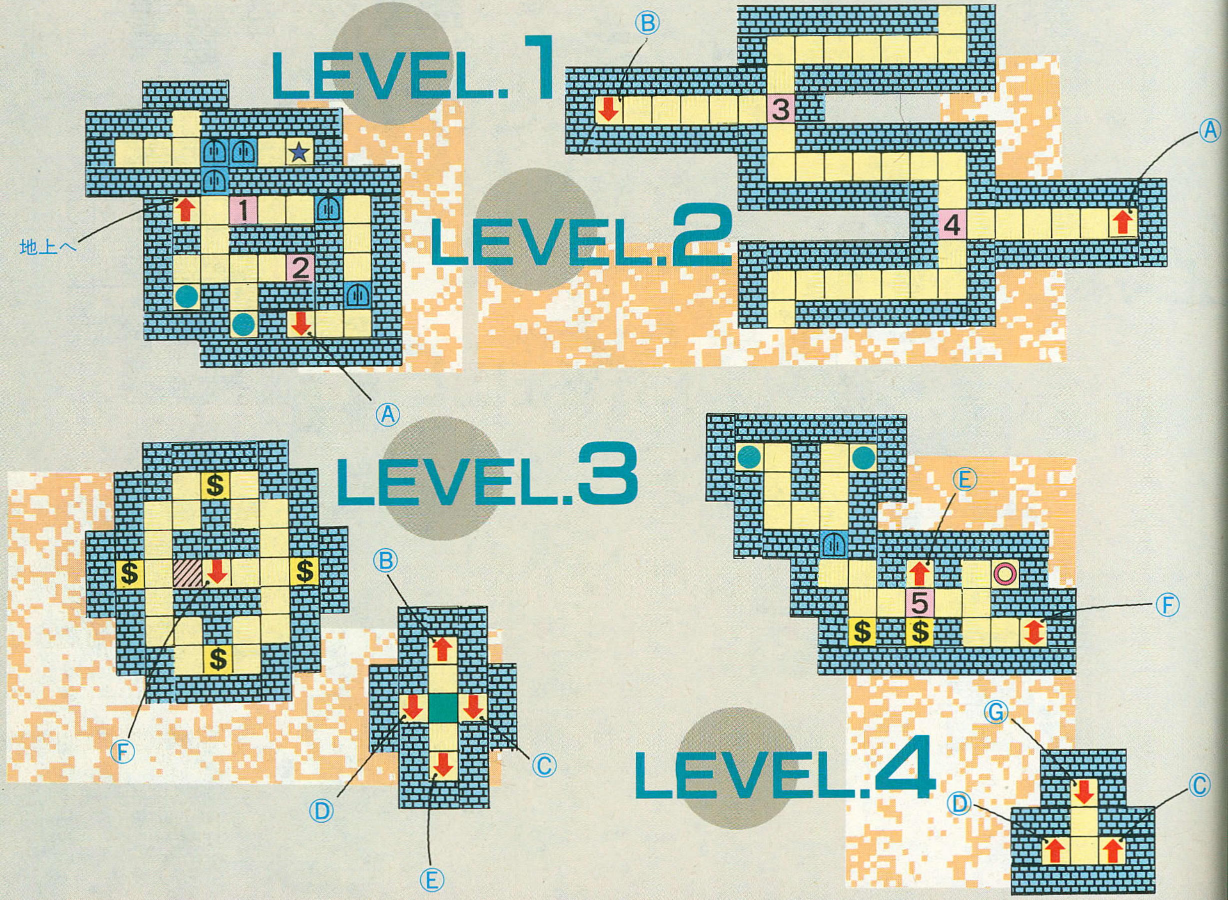
(F, E)



Despise

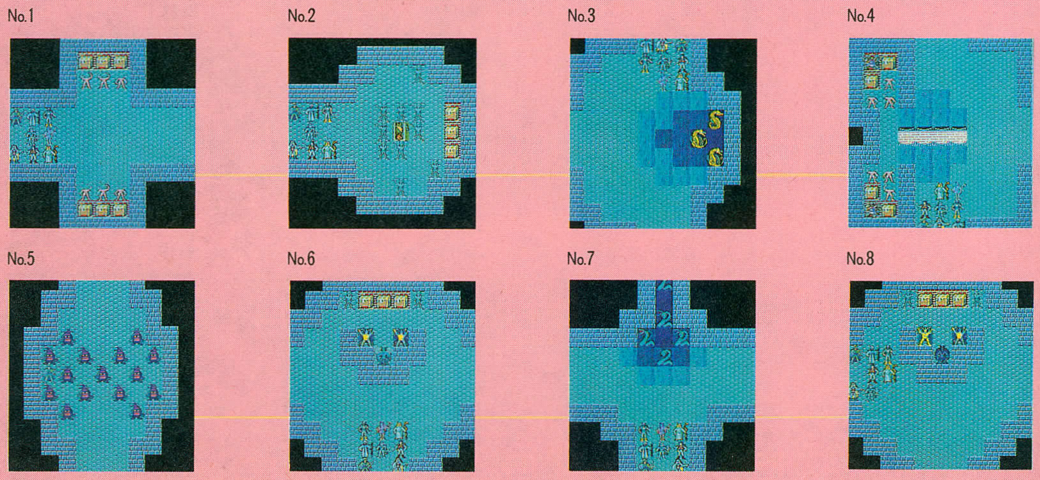
軽蔑（けいべつ）の迷宮ディスパイス

ロード・ブリティッシュ城のすぐ近くに入口があり，ちょっとしたこずかい稼ぎに適した迷宮だ。構造も素直なのが好感度大。ただ，黄色の石のある場所へ行くには，シークレット・ルームの謎を解き明かさなければならないゾ。

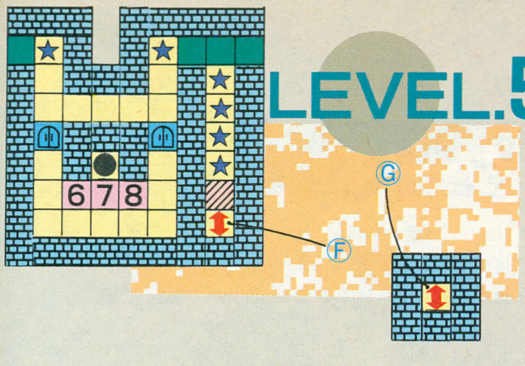


FILE.8

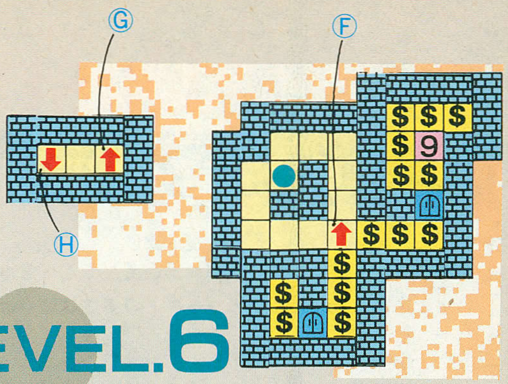
Secret Room



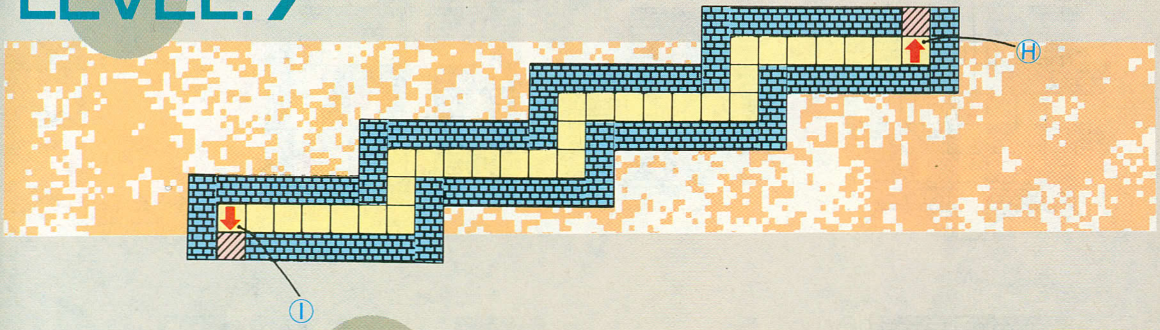
LEVEL.5



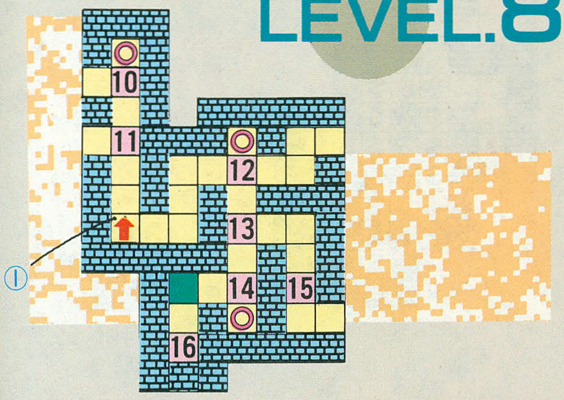
LEVEL.6



LEVEL.7



LEVEL.8



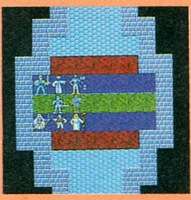
- 上りハシゴ
- 下りハシゴ
- 上下につながるハシゴ
- 泉
- 属性値の上がる玉
- トラップ
- ゴールド
- 1～18 シークレット・ルーム（数字は，写真と対応している）
- エネルギー・フィールド
- ドア
- シークレット・ドア
- 石
- Ⓐ～ ハシゴの対応を表わす

Secret Room

No.9



No.10



No.11



No.12



No.13



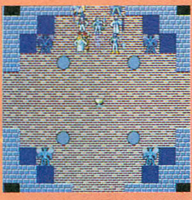
No.14



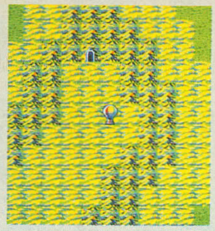
No.15



No.16 愛の祭壇の間



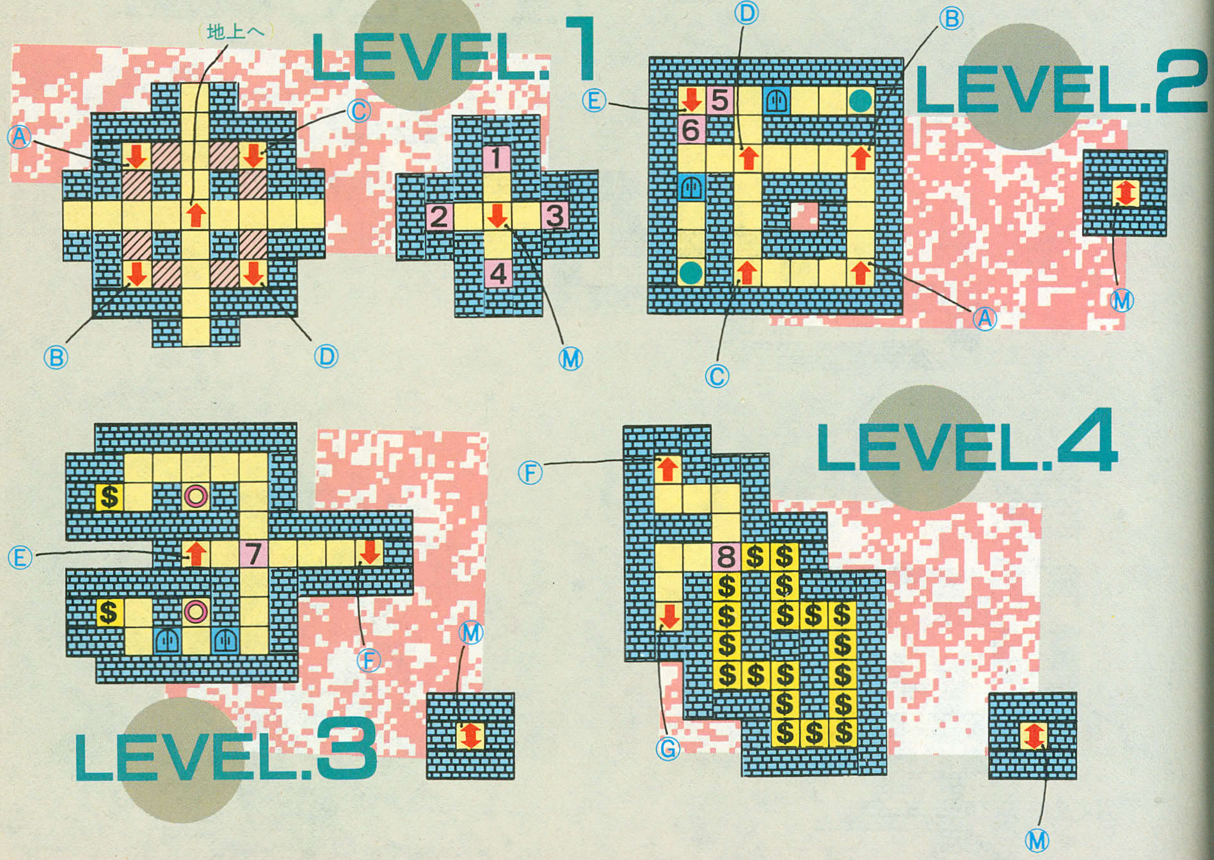
(E, K)



Dastard

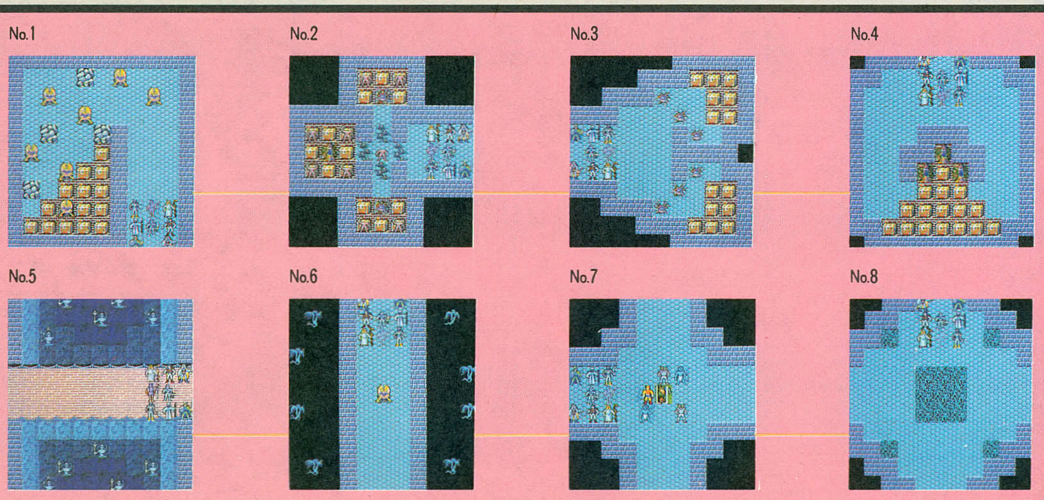
卑怯者(ひきょうもの)の迷宮ダスタード

いきなり通り抜けられる壁がお出迎えしてくれるホントに卑怯な迷宮。しかし，ここのゴールドの多さは驚くほどで、4Ｆに落ちている物に１Ｆのシークレット・ルーム内の物を加えれば1000Gは下らない。Downの魔法で稼ごう。

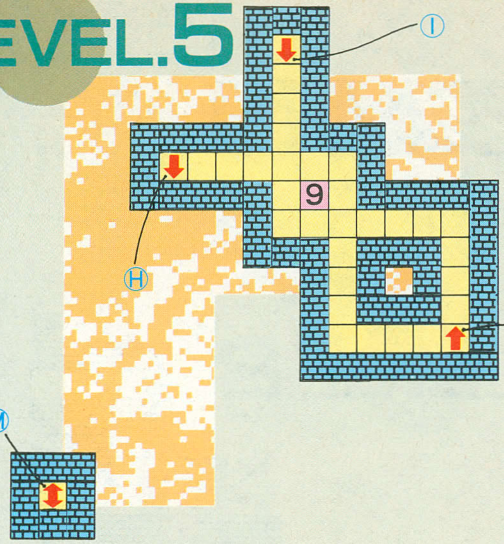


FILE.8

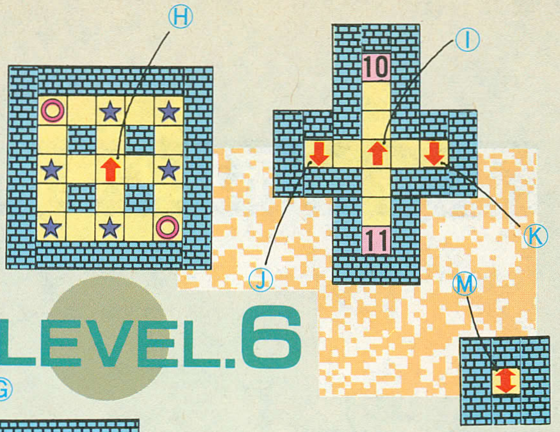
Secret Room



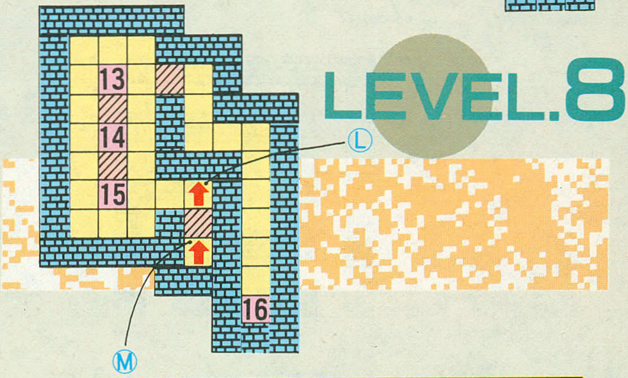
LEVEL.5



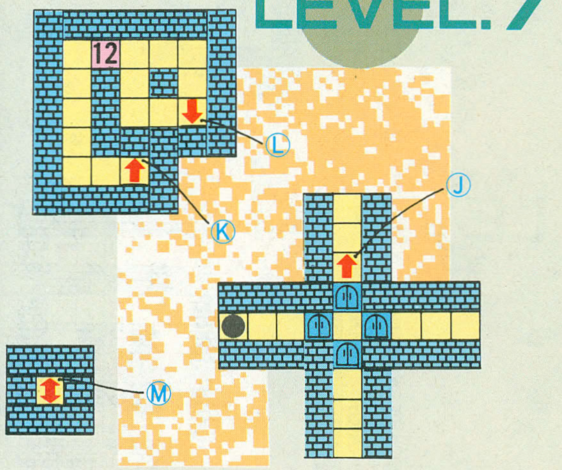
LEVEL.6



LEVEL.8



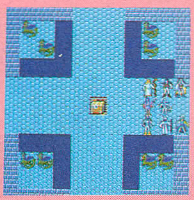
LEVEL.7



- ↑ 上りハシゴ
- ↓ 下りハシゴ
- ↕ 上下につながるハシゴ
- ● 泉
- ◎ 属性値の上がる玉
- ★ トラップ
- $ ゴールド
- 1～18 シークレット・ルーム（数字は，写真と対応している）
- ■ エネルギー・フィールド
- ドア
- シークレット・ドア
- ● 石
- Ⓐ～ ハシゴの対応を表わす

Secret Room

No.9



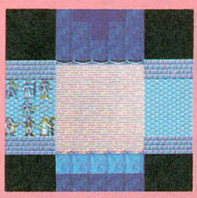
No.10



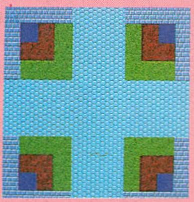
No.11



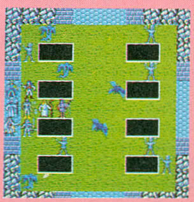
No.12



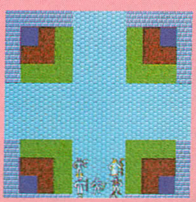
No.13



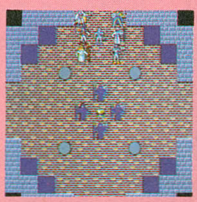
No.14



No.15



No.16 勇気の祭壇の間



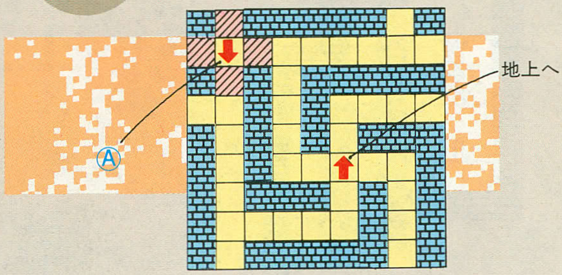
Wrong
不正の迷宮ロング

(H, B)

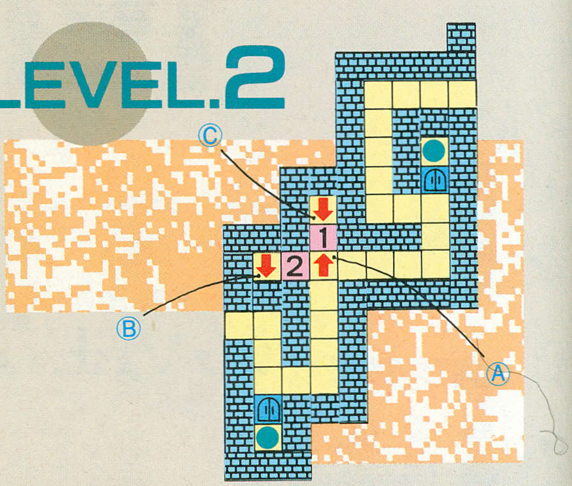


この迷宮の５Ｆと６Ｆはじつにハデハデしい。一面トラップだの，エネルギー・フィールドの渦だの，弱いキャラにはクリアはキツイかも。なお，緑の石を取るのもけっこう苦労するハズ。Dispelの魔法は必携だぞ。理由は……。

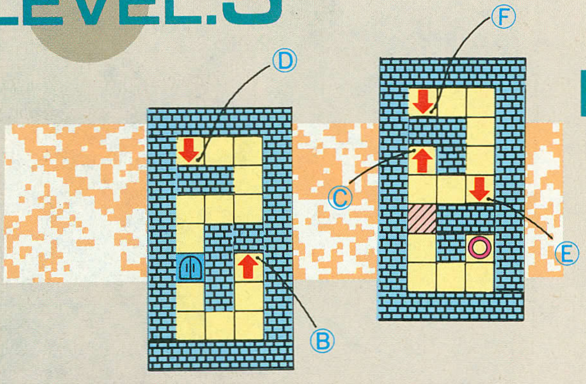
LEVEL.1



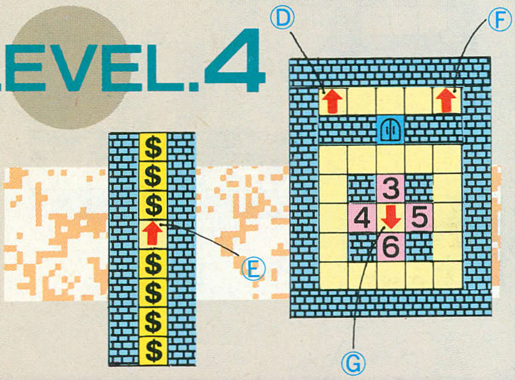
LEVEL.2



LEVEL.3



LEVEL.4

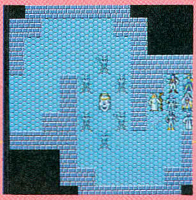


Secret Room

No.1



No.2



No.3



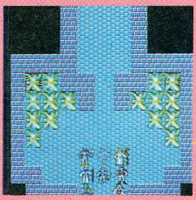
No.4



No.5



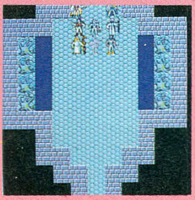
No.6



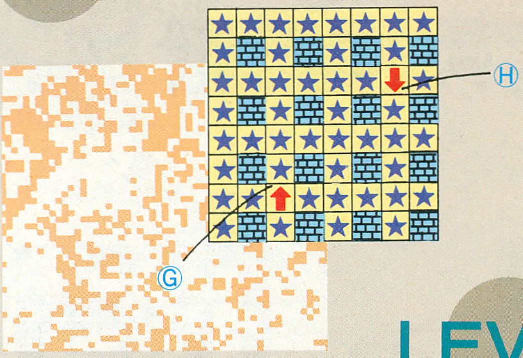
No.7



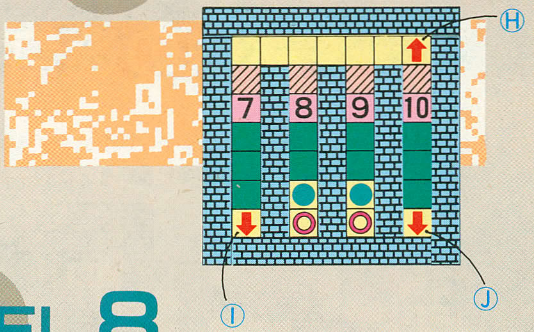
No.8



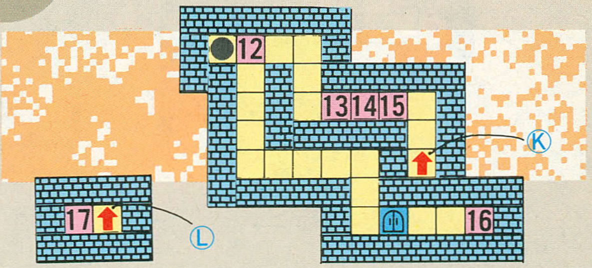
LEVEL.5



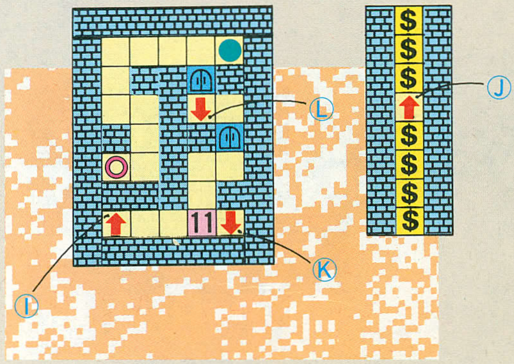
LEVEL.6



LEVEL.8



LEVEL.7



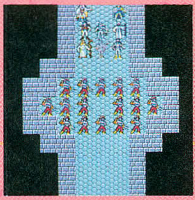
- 上りハシゴ
- 下りハシゴ
- 上下につながるハシゴ
- 泉
- 属性値の上がる玉
- トラップ
- ゴールド
- 1～18 シークレット・ルーム（数字は，写真と対応している）
- エネルギー・フィールド
- ドア
- シークレット・ドア
- 石
- Ⓐ～ ハシゴの対応を表わす

Secret Room

No.9



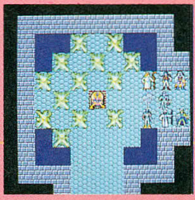
No.10



No.11



No.12



No.13



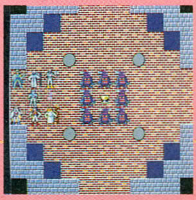
No.14



No.15



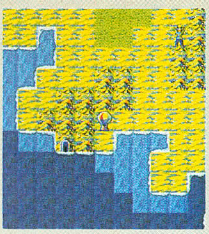
No.16 真実の祭壇の間



No.17 愛の祭壇の間



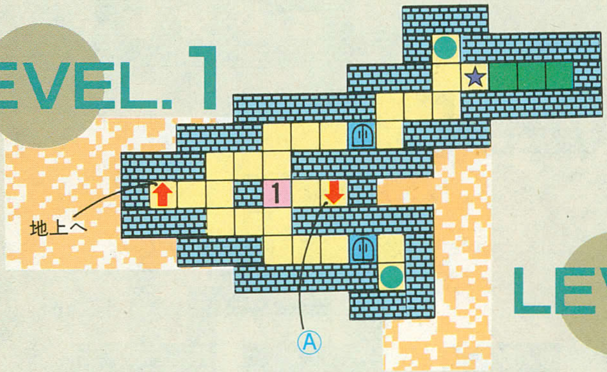
(J, B)

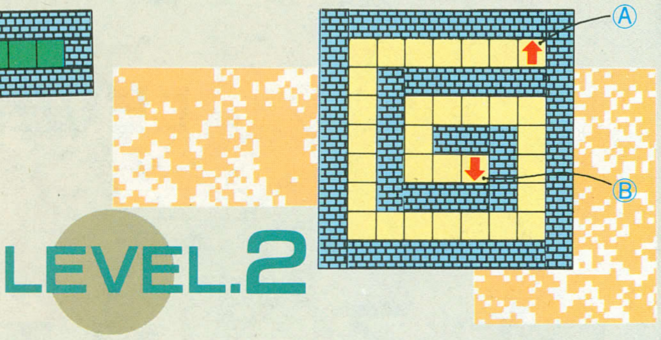


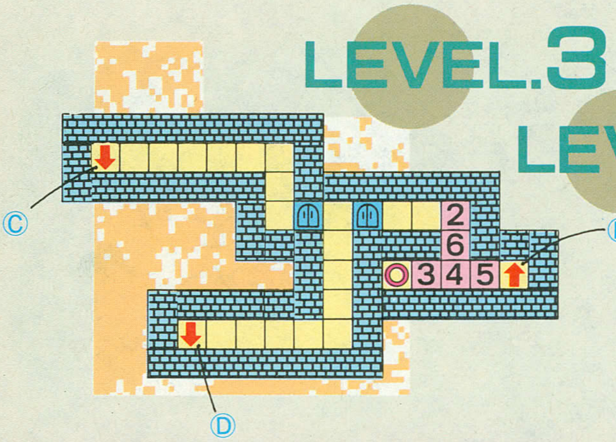
Covetous

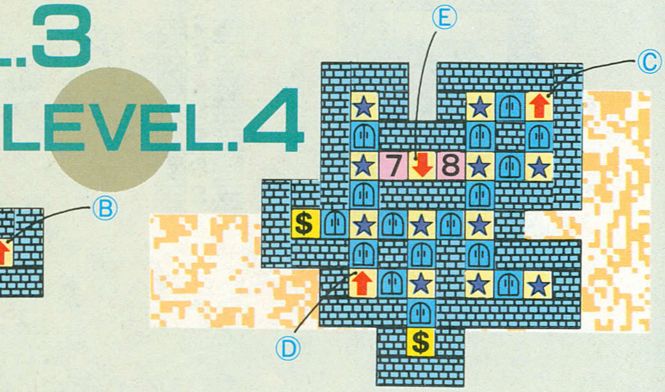
どんよく
貪欲の迷宮コブト

一見シンプルな作りながらも，じつはなかなかイヤラシいところ。特に 3F は，Downの魔法が使えないうえにシークレット・ルームを連続で突破しなくちゃいけないから手間がかかる。オレンジの石はわりと容易に手に入るだろう。

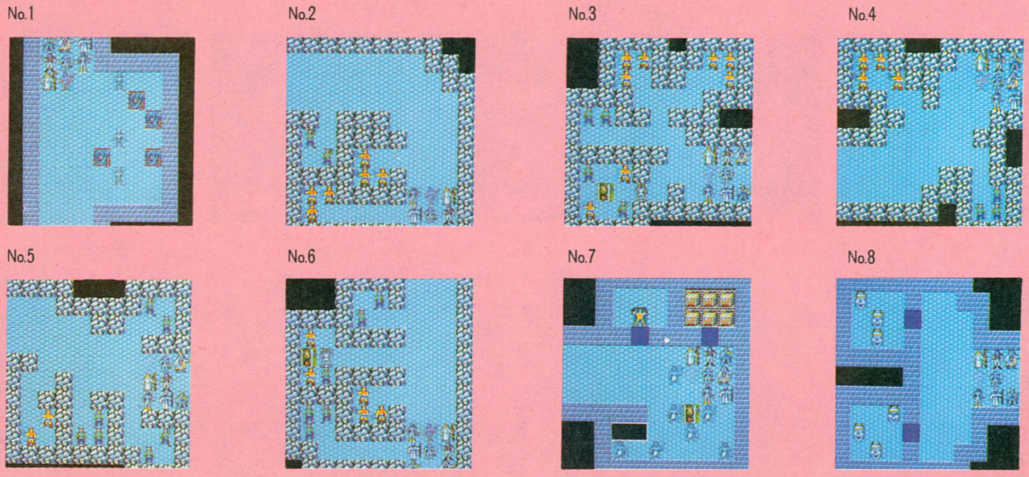




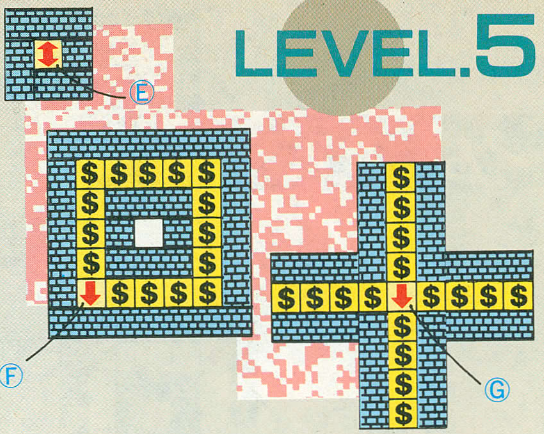


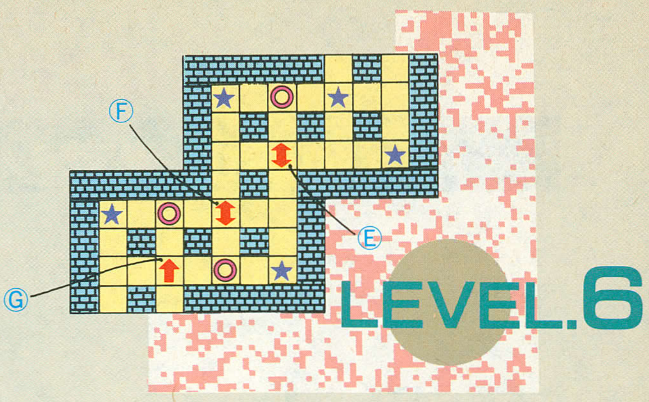


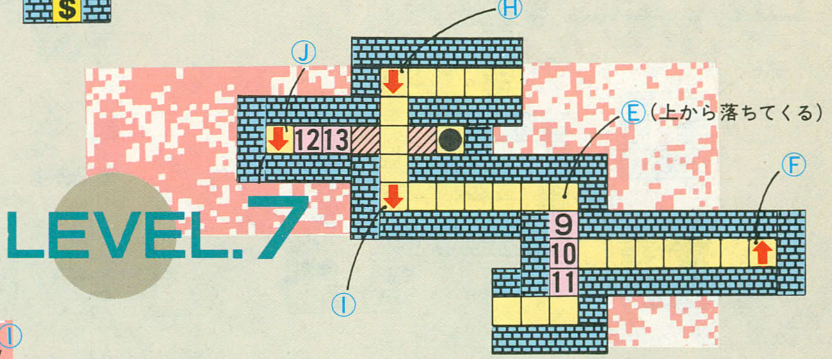
Secret Room

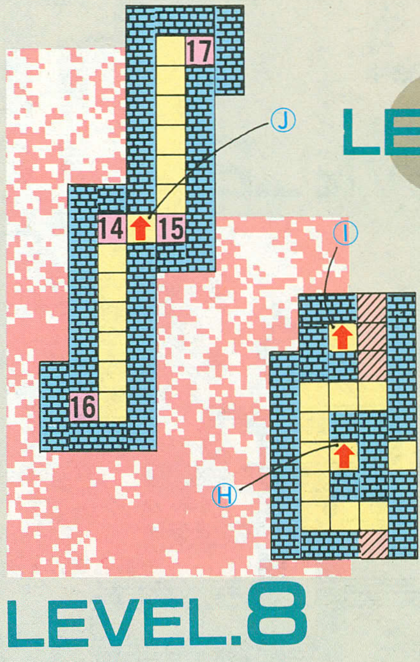


FILE.8





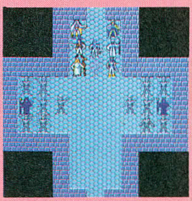




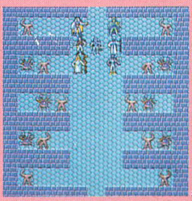
- [上矢印] 上りハシゴ
- [下矢印] 下りハシゴ
- [上下矢印] 上下につながるハシゴ
- [青丸] 泉
- [丸印] 属性値の上がる玉
- [星印] トラップ
- [$] ゴールド
- [1]～[18] シークレット・ルーム（数字は，写真と対応している）
- [緑] エネルギー・フィールド
- [扉] ドア
- [斜線] シークレット・ドア
- [黒丸] 石
- Ⓐ～ ハシゴの対応を表わす

Secret Room

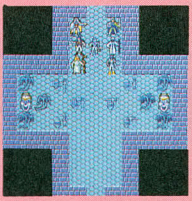
No.9



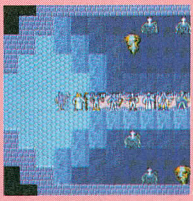
No.10



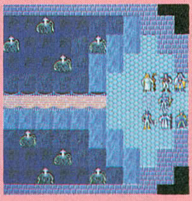
No.11



No.12



No.13



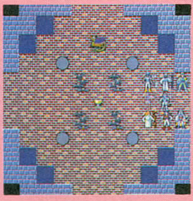
No.14



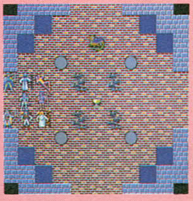
No.15



No.16 勇気の祭壇の間



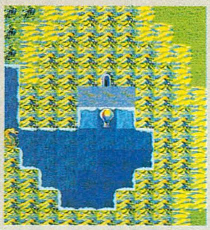
No.17 愛の祭壇の間



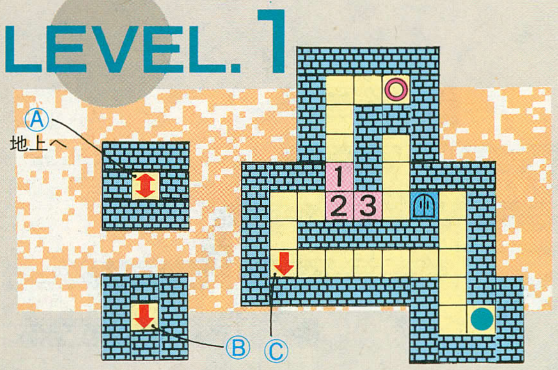
Shame

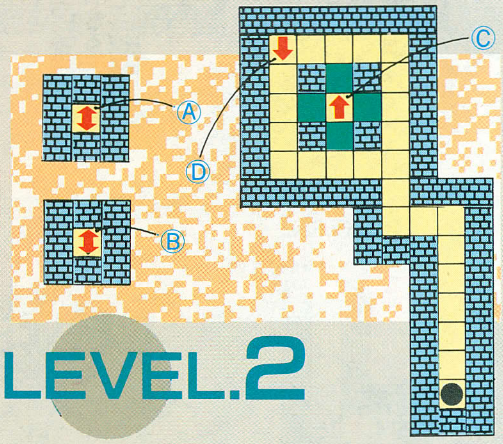
ちじょく
恥辱の迷宮シェイム

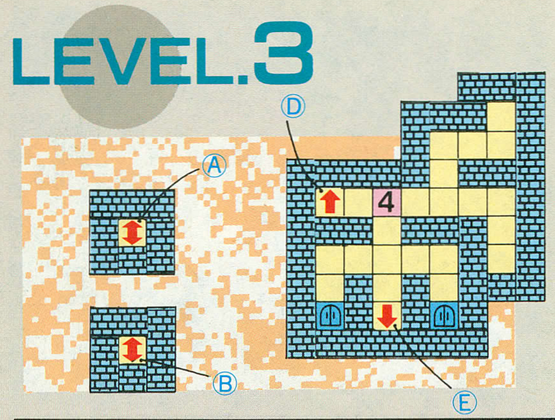
(D, G)

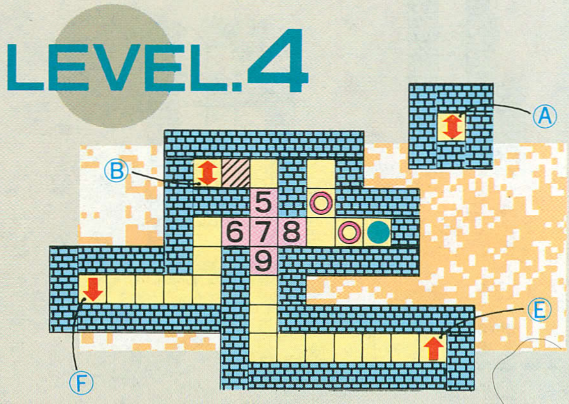


入るといきなり7Fまで行かされ，そこから4Fにもどってスタートするという複雑な作りをした迷宮。ハシゴのつながりさえ把握しちゃえば，それほど難しいことはない。紫の石も思ったより無防備に置いてあるもんだ。

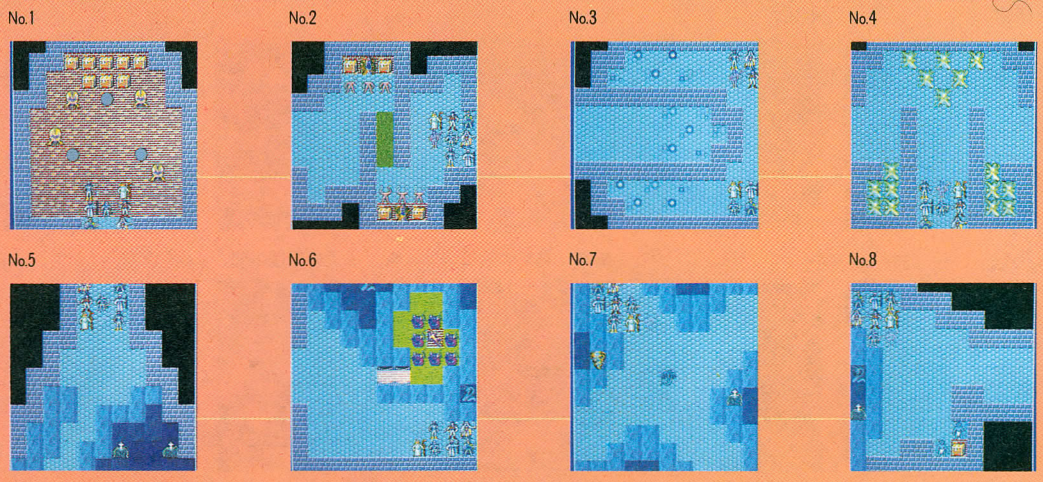




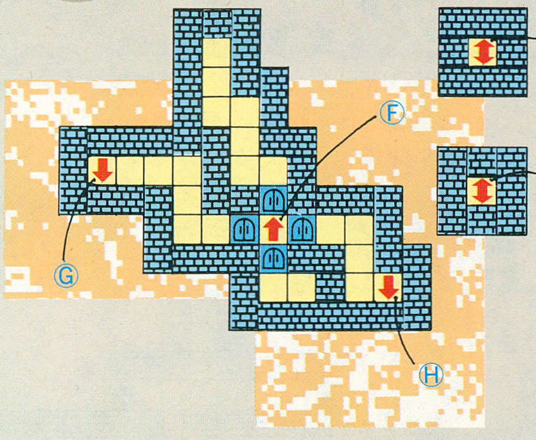




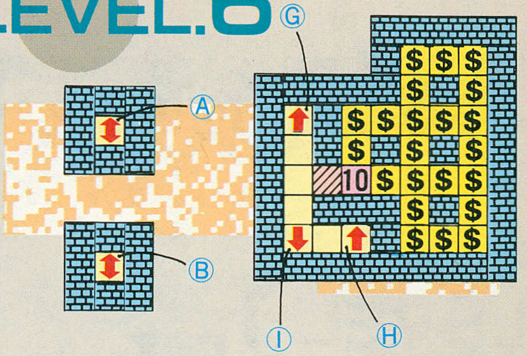
Secret Room



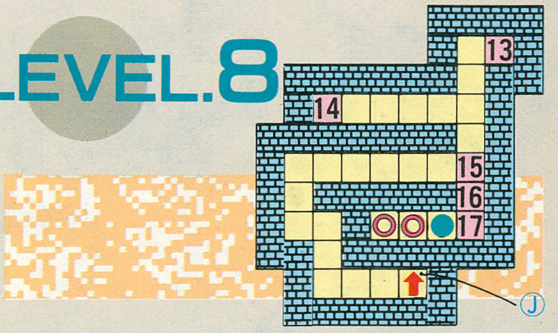
LEVEL.5



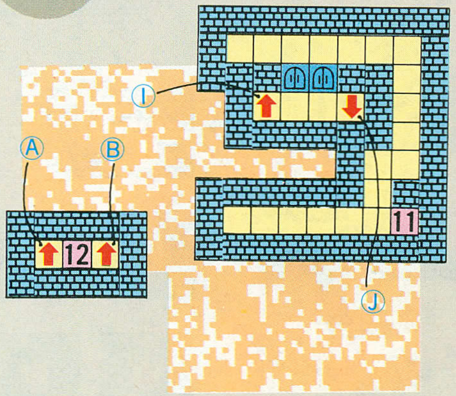
LEVEL.6



LEVEL.8



LEVEL.7



- 上りハシゴ
- 下りハシゴ
- 上下につながるハシゴ
- 泉
- 属性値の上がる玉
- トラップ
- $ ゴールド
- 1 ～ 18 シークレット・ルーム（数字は，写真と対応している）
- エネルギー・フィールド
- ドア
- シークレット・ドア
- 石
- Ⓐ～ ハシゴの対応を表わす

Secret Room

No.9



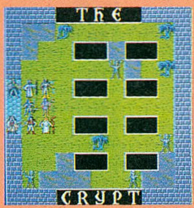
No.10



No.11



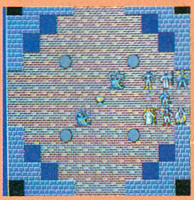
No.12



No.13 勇気の祭壇の間



No.14 真実の祭壇の間



No.15



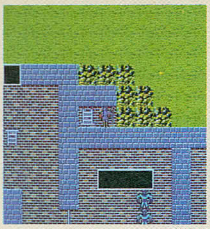
No.16



No.17



(F, G)

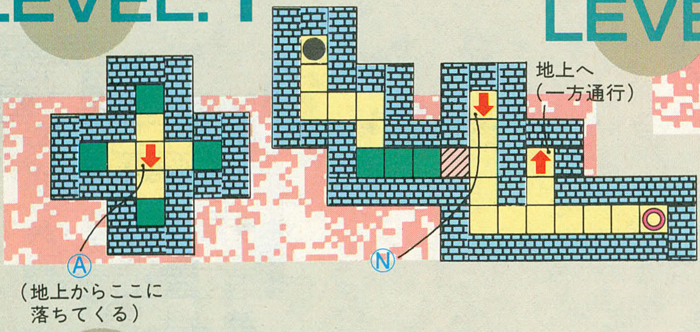


Hythloth

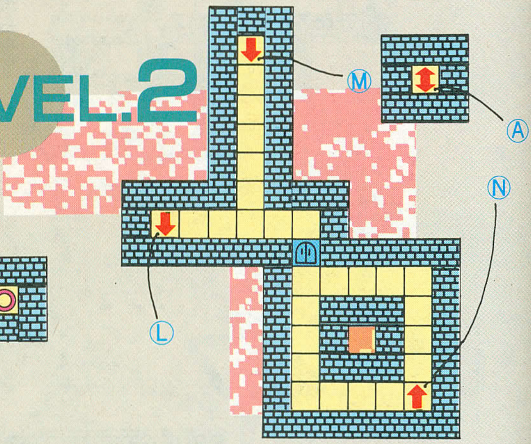
物欲(ぶつよく)の迷宮ヒスロス

ロード・ブリティッシュ城の裏から侵入できるこの迷宮には，ハッキリ言って石はない。ま，唯一の特典と言ったら，出口の近くに××が置いてあることぐらいか。そうそう，祭壇の間が三つともあるってのも，あとあと便利だね。

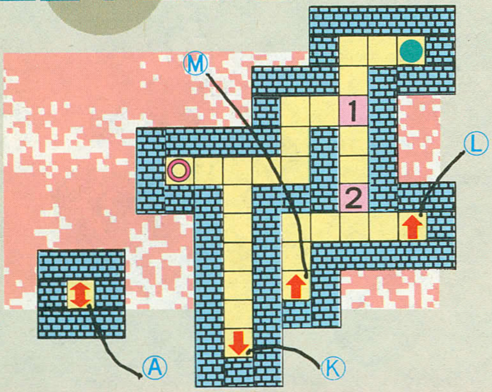
LEVEL.1



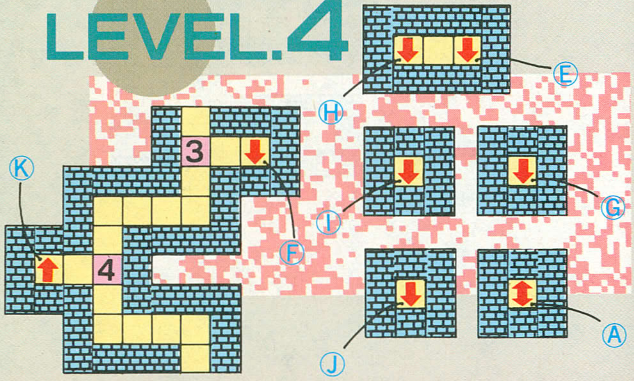
LEVEL.2



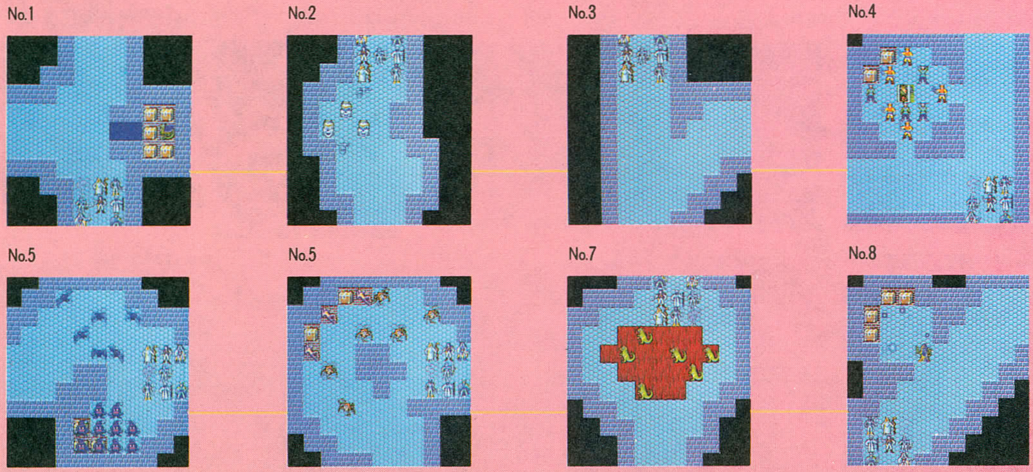
LEVEL.3



LEVEL.4

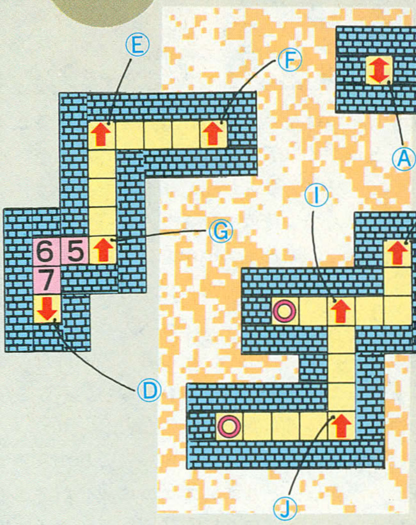


Secret Room

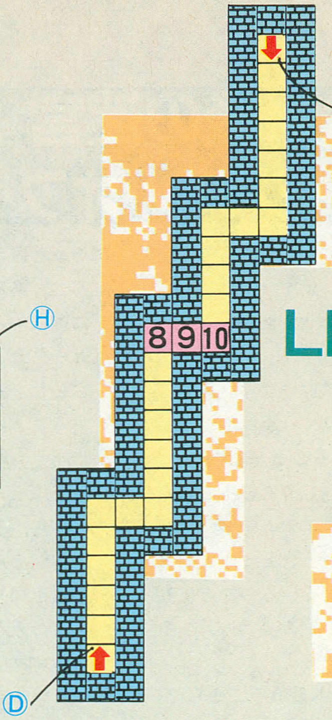


FILE.8

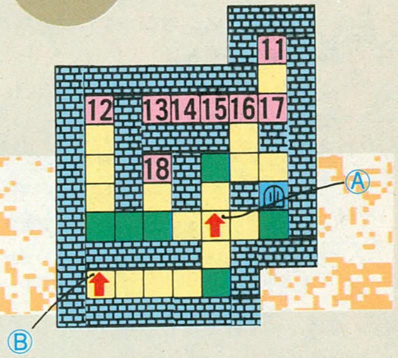
LEVEL.5



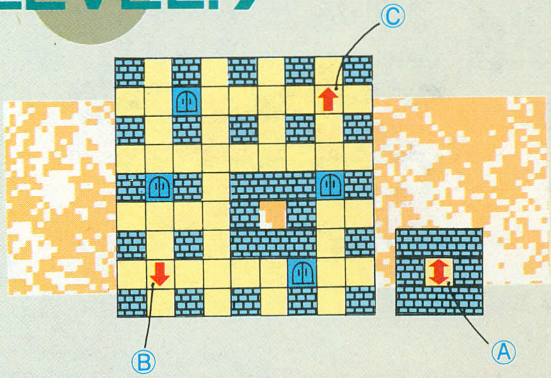
LEVEL.6



LEVEL.8



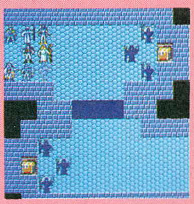
LEVEL.7



- 上りハシゴ
- 下りハシゴ
- 上下につながるハシゴ
- 泉
- 属性値の上がる玉
- トラップ
- ゴールド
- 1～18 シークレット・ルーム（数字は，写真と対応している）
- エネルギー・フィールド
- ドア
- シークレット・ドア
- 石
- Ⓐ～ ハシゴの対応を表わす

Secret Room

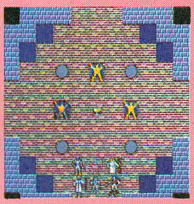
No.9



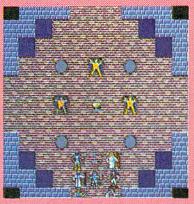
No.10



No.11　勇気の祭壇の間



No.12　真実の祭壇の間



No.13



No.14



No.15



No.16



No.17



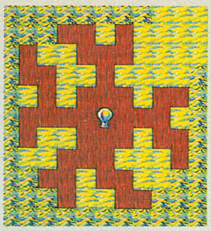
No.18　愛の祭壇の間



Great Stygian of Abyss

最大最後の迷宮
グレート・スティジアン・オブ・アビイス

(0,0)



みなさま，お疲れさまでした。このアビイスをもって，とうとう『ウルティマⅣ』も完結いたします。とは言うものの，アビイスでキミを持ち受けるトラップ群は，それは並大抵のシロモノではない。

まず，アビイスへは船がないと絶対に行けない。入り江で待ち伏せる海賊船団(ハンパな数じゃない)を叩きつぶして，ようやく最後の陸地へ足を踏み入れることができる。

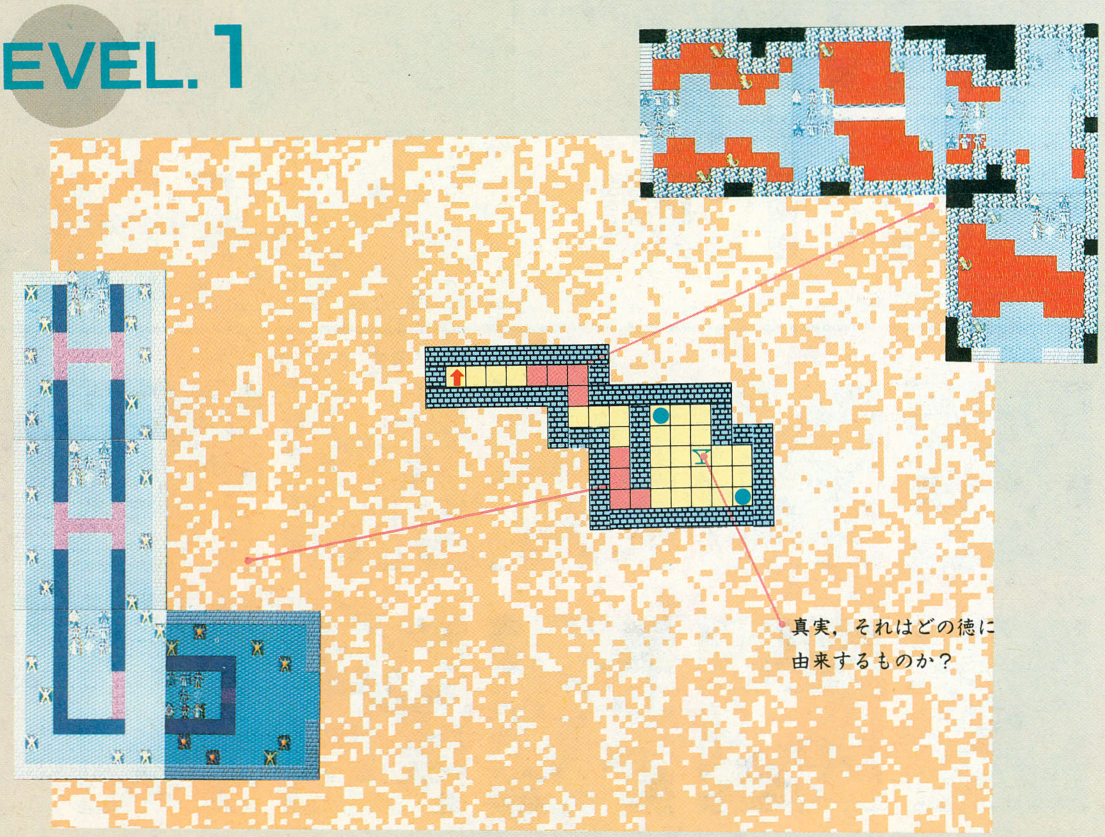
ダメージを受けてヒーコラ言いながらも溶岩の中心にたどりつくと，今度はそこで例の三つのアイテムをつづけざまにU(Use)しなくちゃいけない。そのときキミがアバタールであって，8人のパーティを完成しているのなら，初めてアビイスの迷宮の中にE(Enter)することができるのだ。

だけど，それで安心しちゃいけない。本番はそこからだ。アビイスの中にはシークレットルームが山のようにあるうえに，下の階へ降りるためには，八つの徳と三つの原理に関する問題に正解し，その答えの徳に関係する色の石をキチンと置かなくちゃいけない。万一，答えを間違えてしまうと，あろうことかキミはアビイスを追いだされ，その徳に関係する町へとワープさせられてしまうのだ!! えっ，セーブしておけばそんな失敗は防げるだろうって？ 何をおっしゃるウサギさん，アビイスの中ではデータをセーブすることはできないのだよ，はっはっは。必死の思いで2時間ぐらいプレイして，たった1文字を入力ミスしたばっかりにその努力がすべてパー！——そのときの気持ちと言ったら，とてもじゃないが言葉には表わせない。みなさんも当然そんな悔しい思いはしたくないよね。

敵を知り，己を知れば百戦危うからず——これからアビイスへ入ろうという人は，とりあえずココに載せたアビイスのマップをひととおり見てほしい。そう，要所要所に載っている文字が，下の階へ降りるために答えなければならない質問なのだ。

これに全問正解する自信のない人は，もうちょっと徳の勉強をつづけたほうがいいかもしれない。わざわざ悔しい

LEVEL. 1



FILE.8

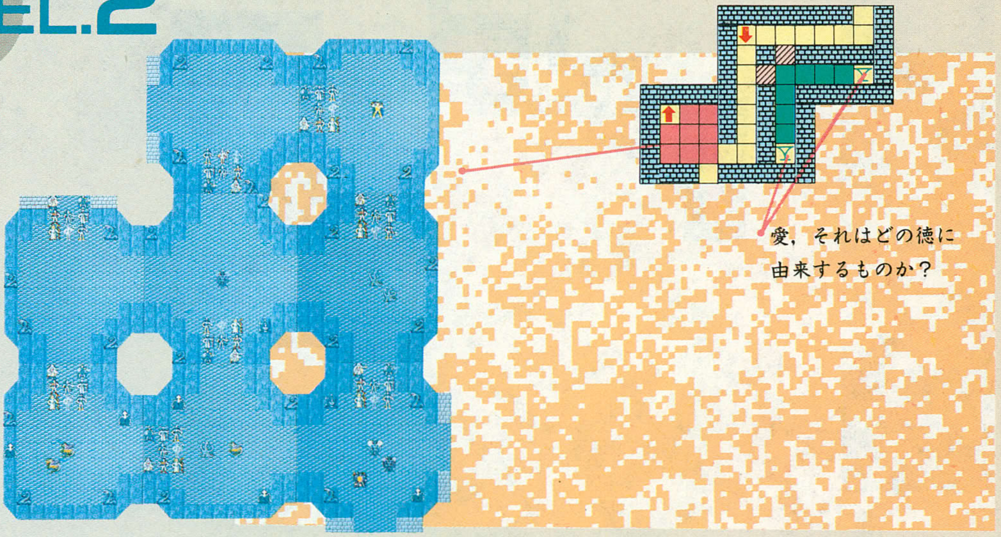
思いをすることはないからね。くれぐれも文字を入力するときは慎重を期すように。１文字の入力ミスが数時間のタイムロスを生みかねないぞ。

そして，８階の奥深く“写本の間”でゲームは終焉のときを迎えることになる。はたして，徳の三つの原理を組み合わせることによって構成され，時空を超越した存在を示す“公理”とはなんなのか!? それを解き明かせるかどうかはキミの根性にかかっている。健闘を祈るっ!!

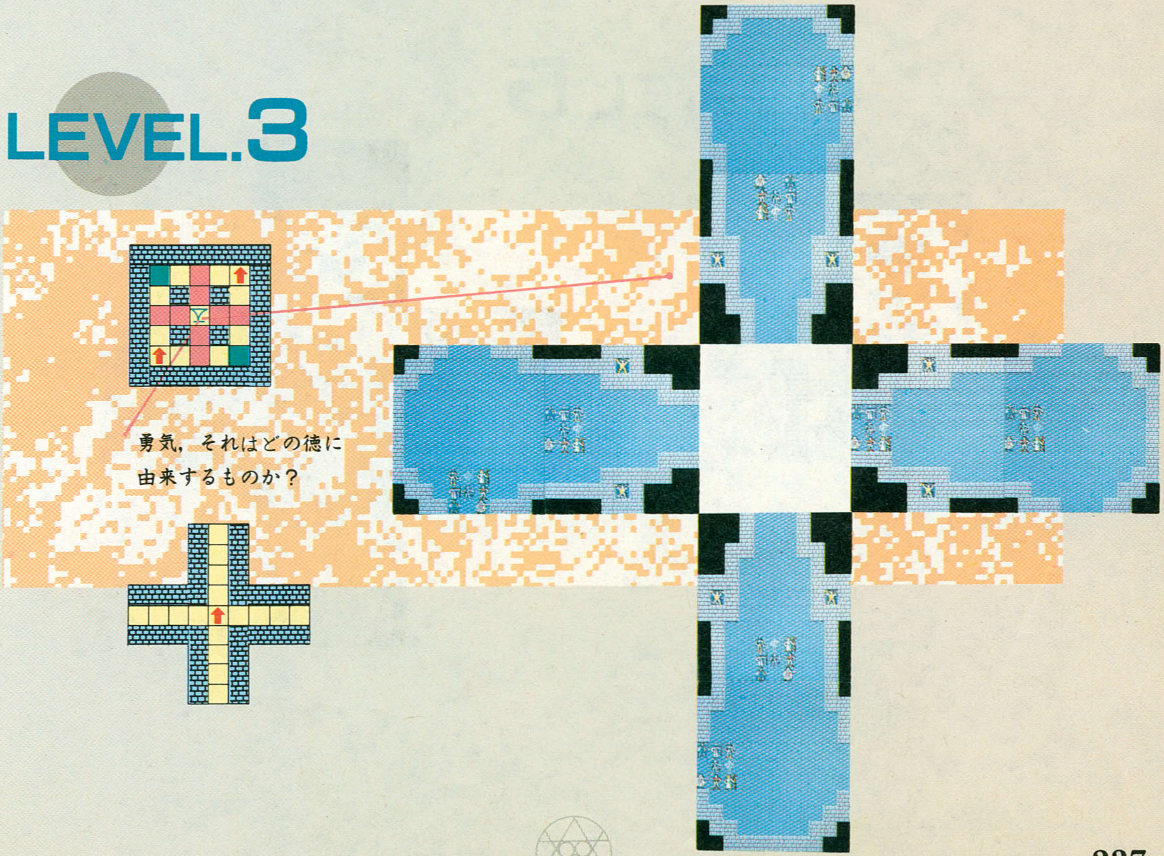
※アビイスをクリアするのに必要なアイテム

真実の書（Book）
愛のロウソク（Candle）
勇気の鐘（Bell）
八つの石（Stones）
三つの部分から成る鍵(Key of three parts)

LEVEL.2

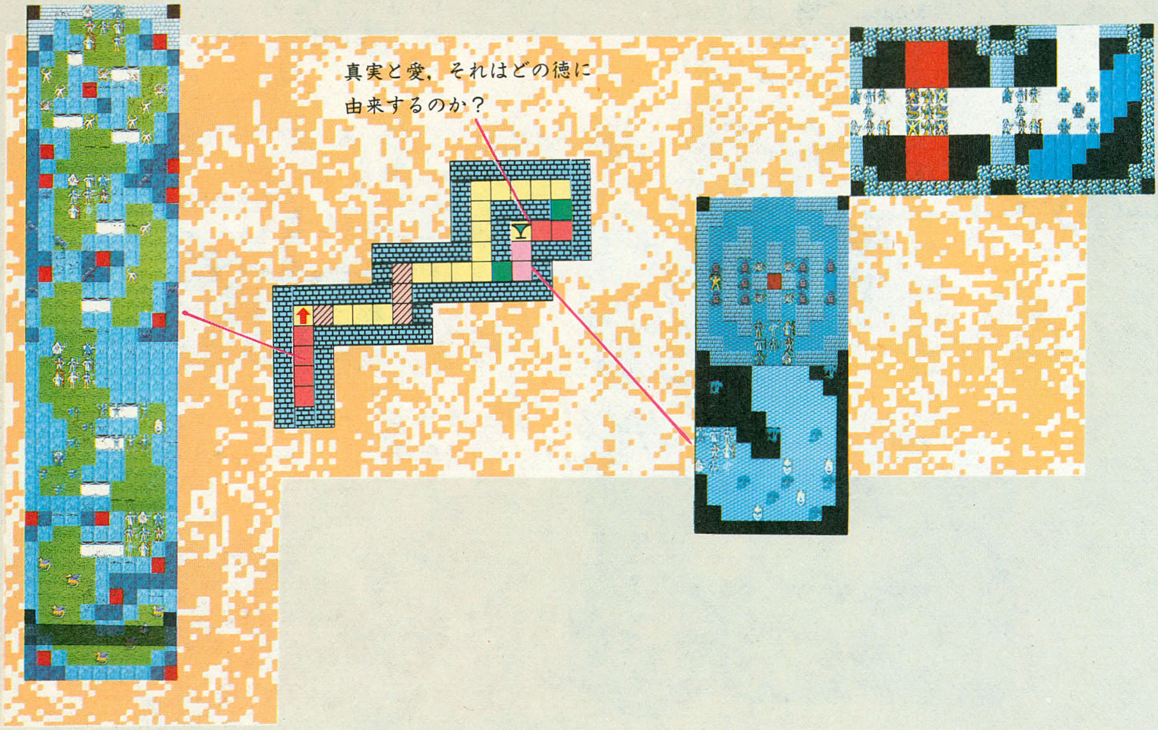


LEVEL.3

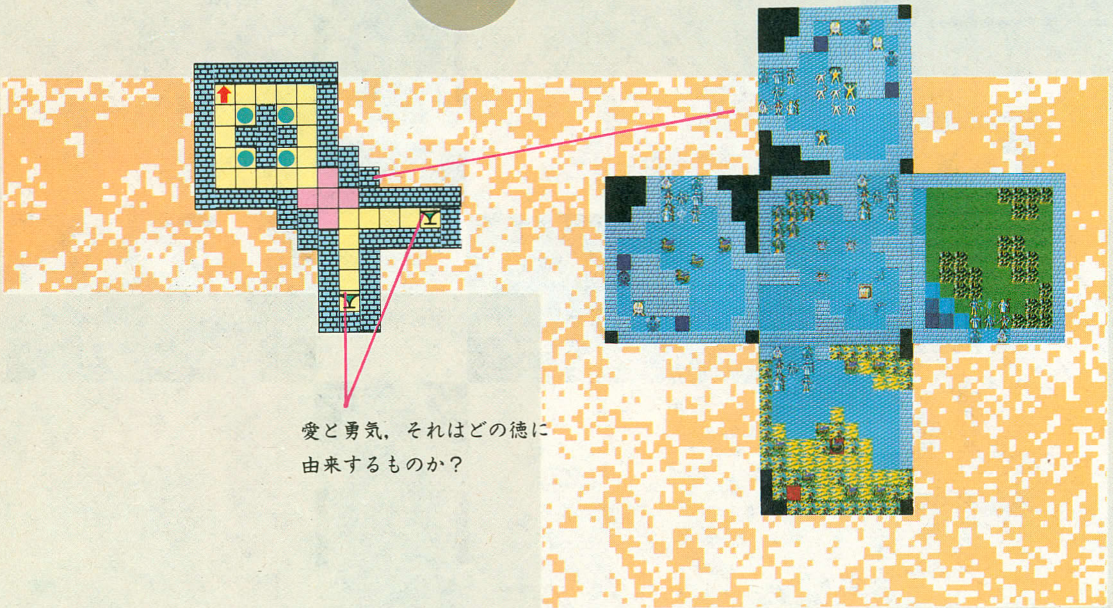


FILE.8

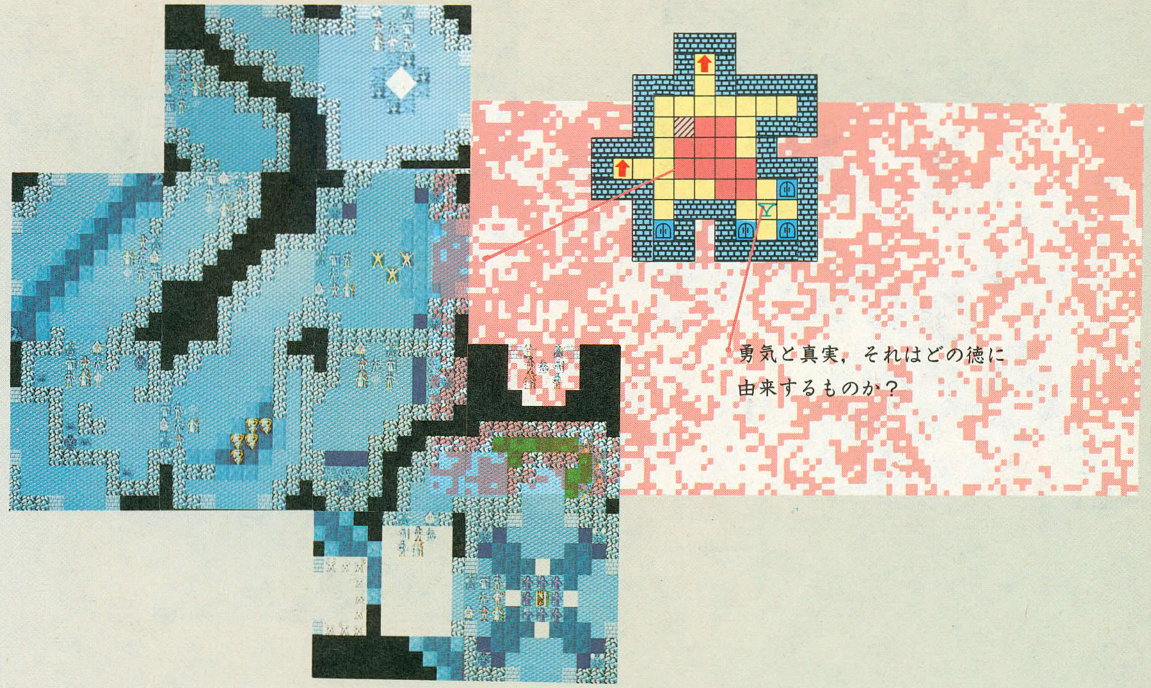
LEVEL.4



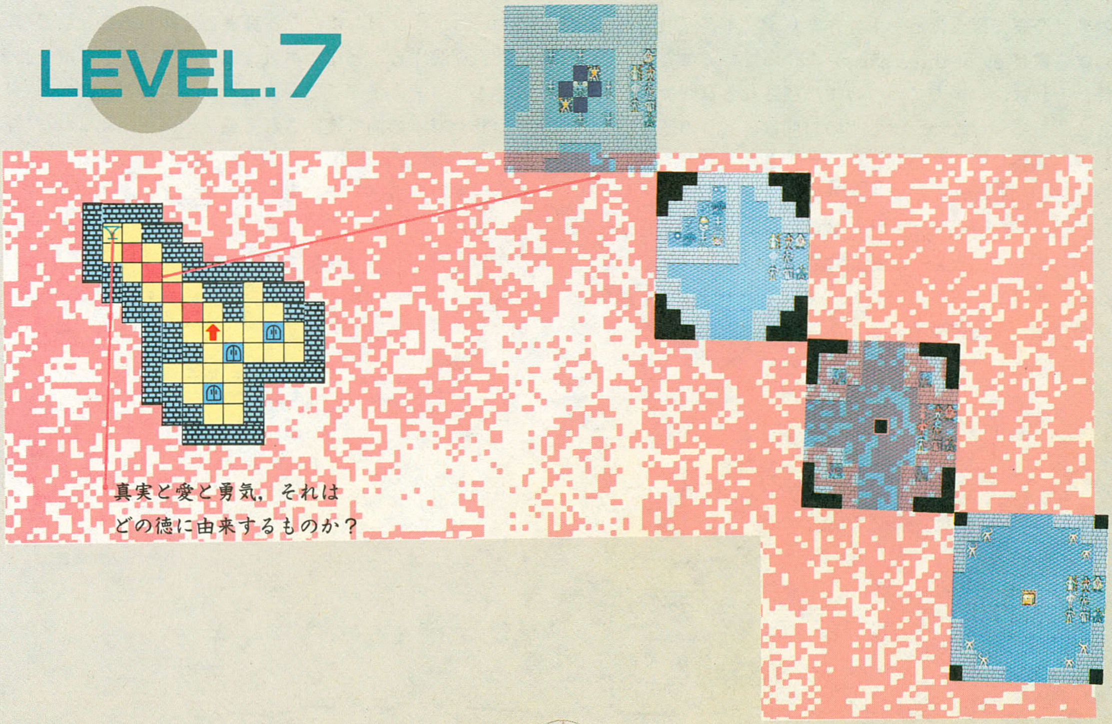
LEVEL.5



LEVEL.6



LEVEL.7



LEVEL.8



写本の間の謎

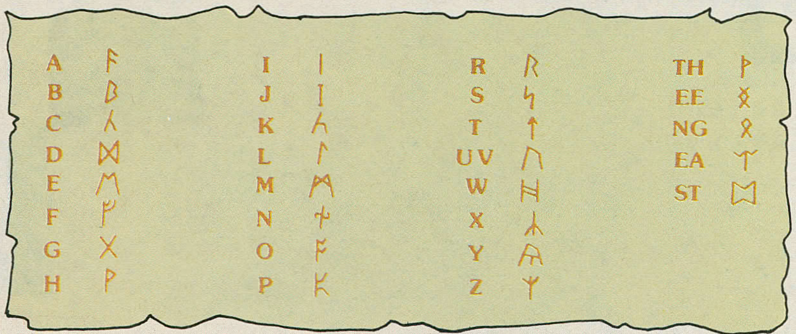
ゲームの最後のステージである写本の間，ここをクリアするのは今まで以上にハードな作業だ。まず，三つの部分から成る鍵(Key of three parts) を持っていることが最低条件。それに，13問たてつづけに出題される質問に完全正解しなくちゃいけない。はじめの11問は，八つの徳と三つの原理を順番に答えていけばいいからさほど難しくはないんだけど，問題なのがラストの２問。

「通過の言葉とは」？――この質問に対しては，あらかじめ下調べをしておかないと絶対に答えられない。地上にいる３人の王様がパーツごとに知っているので，それを適切な順番に並び変えてみよう。

「もし聖者の八つの徳が一つとなって，真実と，愛と，勇気の三つの原理からその一つのものが導きだせるなら，この一つ，すなわち明白なる真実と，終わることなどない愛と，屈服することなき勇気，この三つによって取り囲まれそして，そのすべてでもある一つのものとは何か？」

コレが写本の間で提示される最後の問題だ。これだけ読んでも，何のことだかさっぱりわからない(わかる人がいたら，マジに聖者として一生を終えることを考えたほうがいいかも)。ここで答えるべき８文字の英単語は，八つの神殿で受けた啓示から導きだすことができるのだ！

賢明なるキミなら，このヒントでもうわかったよね。最後に，ルーン文字とアルファベットとの対応表を載せておくので参考にしてほしい。



◦ルーン文字↔アルファベット対応表

FILE.8

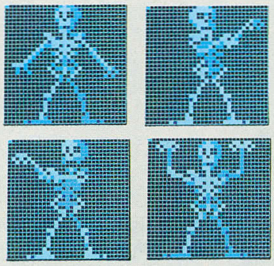
FILE 9 モンスター・マニュアル
HOW TO FIGHT MONSTERS

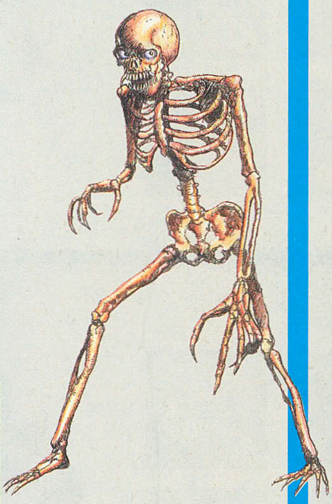
『ウルティマⅣ』にでてくるモンスターは30種類ちょっとと，他のデータ量が膨大なわりにはそんなに多くない。もともと戦闘・ＥＸＰ稼ぎが重視されるゲームではないので意味もなく種類を増やしてもしかたないとロード・ブリティッシュも考えたのだろう。対モンスターの戦闘で気をつけることは大きく分けて二つ。その１が，毒や炎などを投げて攻撃してくる敵に対しては，その射程ライン上にキャラクターを長居させないようにするということ。特殊攻撃は縦・横・斜めのラインにしか飛んでこないので，見切ることは簡単だろう。そしてその２が，モンスターの善悪を考えたうえで戦闘を展開するということだ。善のモンスターを殺すと徳が下がってしまうというのは，すでに何度も述べたとおり。しかし，敵のほうからエンカウントしてきて戦闘モードになった場合は，善(NON-EVIL) だろうと悪(EVIL) だろうと全滅させてかまわないぞ。もちろん，悪のモンスターから逃げだすなどという勇敢さに欠けるような行為はしないように。

(注)「一緒に出現するモンスター」というのは，そのモンスターのグラフィックとエンカウントして戦闘モードに入ったときに，パーティ内に混ざっているモンスター名だ。

Skeleton〈スケルトン〉

もはやRPGには欠かせないアンデッド・モンスター。本来ならば意志を持たないはずの骨が呪いの力によって動き回っている。Undeadの魔法で呪いを解いてやることが可能。





属　性	EVIL
得られるEXP	4
MAX・HP	48
生息地	地上、迷宮内
一緒に出現するモンスター	Mage
飛び道具的攻撃をするか？	×

Python〈パイソン〉

NON-EVILのくせに毒をはきかけてくるとんでもないやつ。体を使って人間を締め殺すという大ワザも持っている。できることならエンカウントは避けたい。



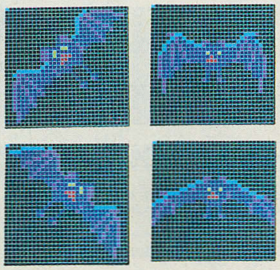


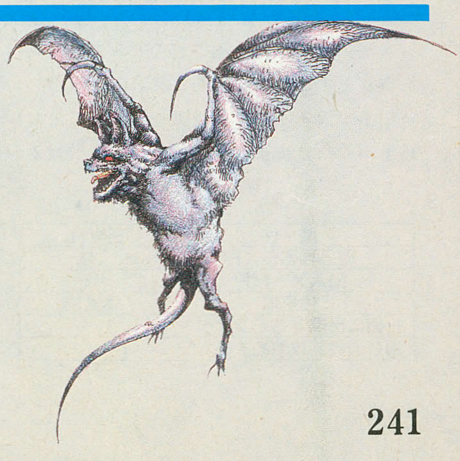
属　性	NON-EVIL
得られるEXP	4
MAX・HP	48
生息地	地上
一緒に出現するモンスター	Rat
飛び道具的攻撃をするか？	○(毒)

Bat〈バット〉

ダンジョンの奥深くに群れをなして住んでいる。我々の世界にいるコウモリよりは極端に体が大きく，動物の血液を主食としている。空腹時以外は滅多に人を襲わない。

属　性	NON-EVIL
得られるEXP	4
MAX・HP	48
生息地	迷宮内
一緒に出現するモンスター	Lich
飛び道具的攻撃をするか？	×

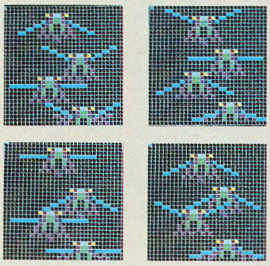


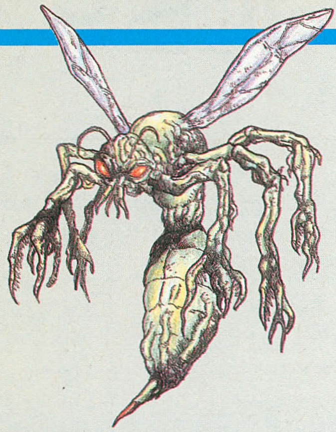


Insects〈インセクト〉

沼地やダンジョンをブンブン飛び回っている害虫の集団。ハチと同じで，よほどのことがない限り人間を襲ったりはしない。しかし，例外の場合があるのも，これまたハチと同じ。

属　性	NON-EVIL
得られるEXP	4
MAX・HP	48
生息地	迷宮内
一緒に出現するモンスター	Rat
飛び道具的攻撃をするか？	×

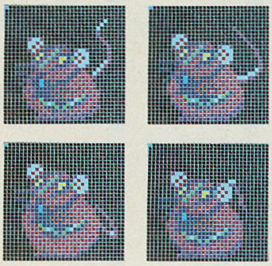




Rat〈ラット〉

人間の体の3倍以上の大きさを持つネズミのバケモノ。ダンジョン内でキャンプを張っていると，食物を求めて侵入してくることがある。海の上にもでてきたりするからビビる。

属　性	NON-EVIL
得られるEXP	4
MAX・HP	48
生息地	迷宮内、キャンプ地
一緒に出現するモンスター	Phantom
飛び道具的攻撃をするか？	×

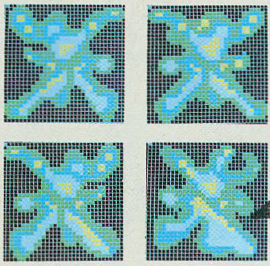


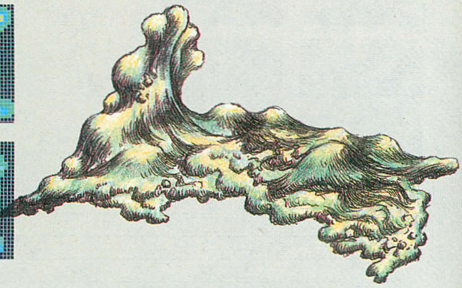


Slime〈スライム〉

もうすっかり有名になってしまった不定形生物。迷宮内でゾッとするほどの集団で出現する。しかし，まったくと言っていいほど強くないので，1匹ずつしらみつぶしにすればよい。

属　性	EVIL
得られるEXP	4
MAX・HP	48
生息地	迷宮内
一緒に出現するモンスター	—
飛び道具的攻撃をするか？	×

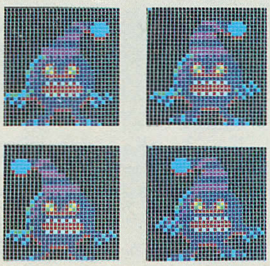


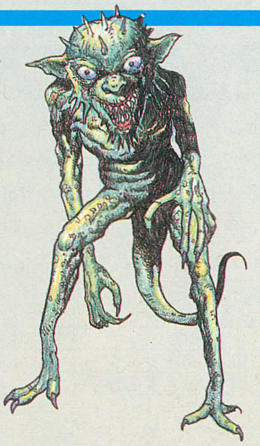


Gremlin〈グレムリン〉

スピルバーグの映画でおなじみの集団戦を得意とする小悪魔たち。恐れるに足りない相手ではあるが，接近戦をしていると食料をバリバリ盗まれてしまう。気をつけるべし。

属　性	EVIL
得られるEXP	4
MAX・HP	48
生息地	迷宮内
一緒に出現するモンスター	—
飛び道具的攻撃をするか？	×

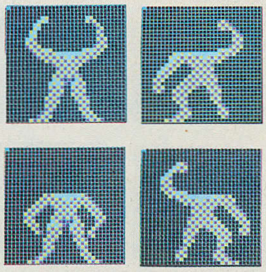


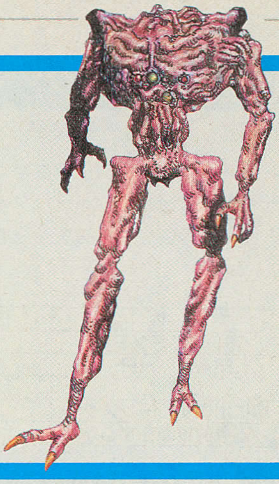


Headless 〈ヘッドレス〉

見てのとおり，首のついていない不気味な怪物。視・聴覚のないぶん周囲の気配を察知する能力に優れ，接近する者に握みかかり，その握力で骨ごとグシャグシャに押しつぶす。

属　性	EVIL
得られるEXP	5
MAX・HP	64
生息地	地上、迷宮内
一緒に出現するモンスター	Gazer
飛び道具的攻撃をするか?	×

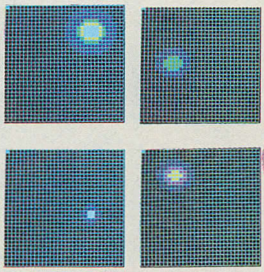


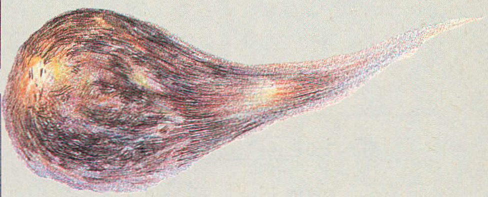


Wisp 〈ウィスプ〉

決して青いからって壁を左回りにつたっていくわけではない。迷宮内をウヨウヨと浮遊し，いつの間にか冒険者の背後に接近してくる。とは言えけっこうハデな動きをするので目立ちやすい。

属　性	EVIL
得られるEXP	5
MAX・HP	64
生息地	地上、迷宮内
一緒に出現するモンスター	Phantom
飛び道具的攻撃をするか?	×

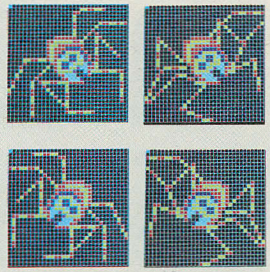


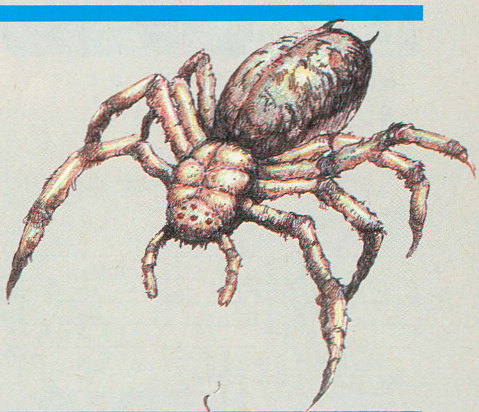


Spider 〈スパイダー〉

もはや説明するまでもない大グモ。巣の横を通り抜けようとでもするなら，口から毒のツバをはきかけてくる。Cureの呪文を持っていないパーティは，おおいに気をつけること。

属　性	NON-EVIL
得られるEXP	5
MAX・HP	64
生息地	迷宮内
一緒に出現するモンスター	Rat
飛び道具的攻撃をするか?	○(毒)

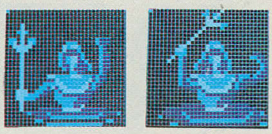




Nixie 〈ニクセ〉

古代の妖精の従兄弟とは言いながら，とんでもなく悪に染まった海の精。手に持った三叉の槍を投げて，離れた位置にいる冒険者を攻撃する。たいして強くないのでアセらなければ楽勝。

属　性	EVIL
得られるEXP	5
MAX・HP	64
生息地	海、迷宮内
一緒に出現するモンスター	Seahorse
飛び道具的攻撃をするか?	○(槍)



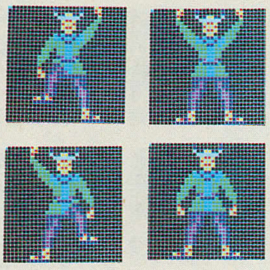


FILE.9

Orc〈オーク〉

ゲームがスタートしたときにキミがサンザン戦うことになる相手。ロード・ブリティッシュ城の回りにウジャウジャいるので片っぱしから倒して経験値かせぎに努めよう。

属　性	EVIL
得られるEXP	6
MAX・HP	80
生息地	地上
一緒に出現するモンスター	Troll
飛び道具的攻撃をするか?	×

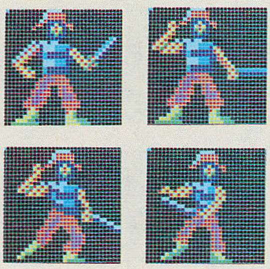




Rogue〈ローグ〉

接近戦をしていると知らぬ間にゴールドを盗んでいってしまうやなヤツ。倒してもそのゴールドは二度と返ってこない。飛び道具で全滅させてしまうに限る。

属　性	EVIL
得られるEXP	6
MAX・HP	80
生息地	地上、迷宮内
一緒に出現するモンスター	——
飛び道具的攻撃をするか?	×

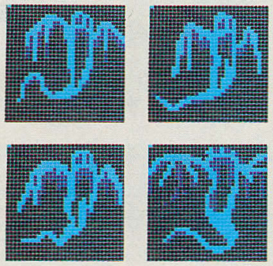


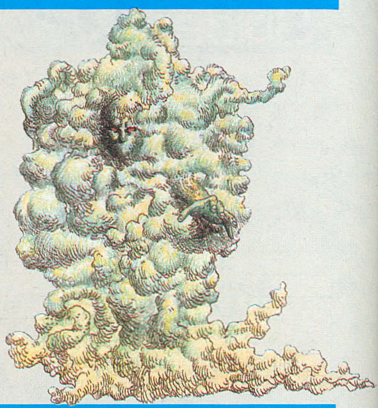


Ghost〈ゴースト〉

壁だろうと水の上だろうとおかまいなしに飛び回る幽霊。天国に行けずに二次元の世界に捕われてしまうとは，なんとカワイそうなヤツなんだろう。Undeadの魔法の対象となる相手である。

属　性	EVIL
得られるEXP	6
MAX・HP	80
生息地	地上、迷宮内
一緒に出現するモンスター	Lich
飛び道具的攻撃をするか?	×

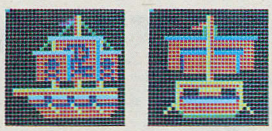




Pirates〈パイレーツ〉

死刑執行令状を頭上に掲げ，大海原を好き勝手に航海する無法者の集団。　Rogueと同様，こちらの所持金を盗んでいくのだが，コイツらを倒せばそれを補って余りある海賊船が手に入る。

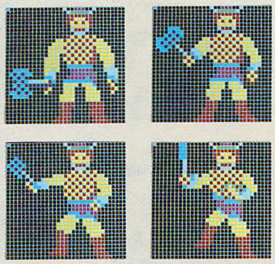
属　性	EVIL
得られるEXP	6
MAX・HP	80
生息地	海
一緒に出現するモンスター	——
飛び道具的攻撃をするか?	×（戦闘モード外では砲撃することあり）

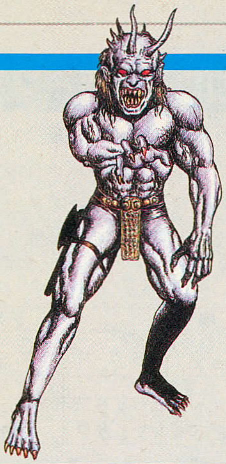




Troll 〈トロール〉

パワーある斧を投げつけてくる大鬼。丘陵地帯や山でその姿を見かけることが多いが，なかには橋の上で待ち伏せしているブリッジ・トロールなるヤツもいる。

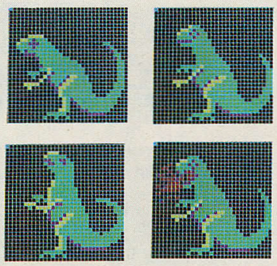


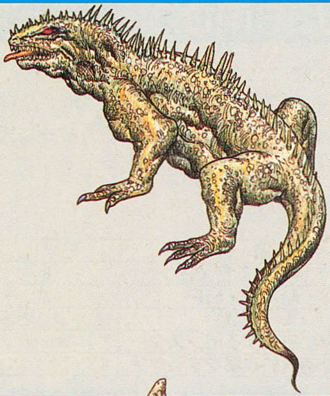


属　性	EVIL
得られるEXP	7
MAX・HP	96
生息地	地上、迷宮内
一緒に出現するモンスター	Ettin
飛び道具的攻撃をするか？	○(斧)

Lava Lizard〈ラーバ・リザード〉

火を好む爬虫類。直立歩行ができることからもブリタニア古世代の恐竜の生き残りではないかと言われている。平地を歩いている冒険者に100メートル以上離れたところから炎をはきかけてくる。

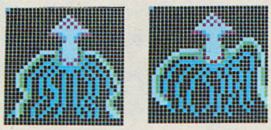


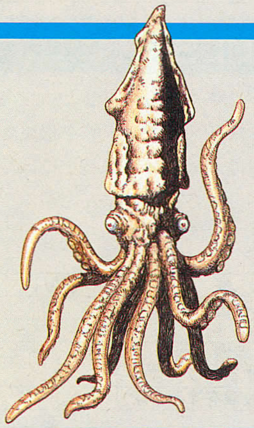


属　性	EVIL
得られるEXP	7
MAX・HP	96
生息地	地上、迷宮内
一緒に出現するモンスター	Hydra
飛び道具的攻撃をするか？	○(炎)

Squid 〈スクイッド〉

海に出没する電気イカ。船のまわりを取り囲み，稲妻にも似た電気攻撃で乗組員の息の根を止めようとする。海上での戦闘は飛び道具か魔法を持っていないと非常に面倒くさい。

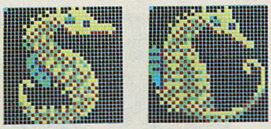


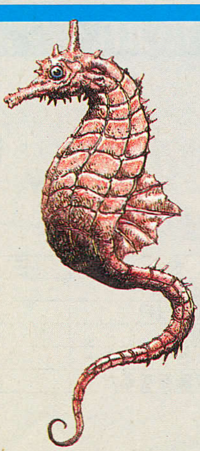


属　性	EVIL
得られるEXP	7
MAX・HP	96
生息地	海、迷宮内
一緒に出現するモンスター	Serpent
飛び道具的攻撃をするか？	○(電気)

Seahorse 〈シーホース〉

この〝たつのおとしご〟は全モンスター中で１，２を争うくらいタチの悪いヤツかもしれない。悪に属さないと言いながら平気で人のことを攻撃してくるからだ。マジック・ミサイルが最大の武器。

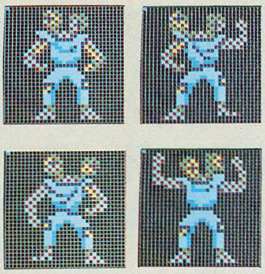


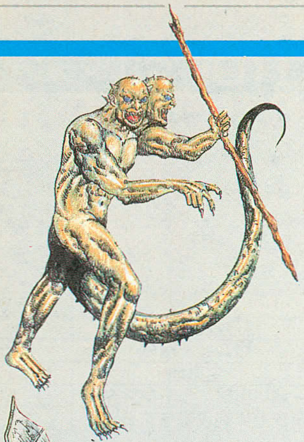


属　性	NON-EVIL
得られるEXP	7
MAX・HP	96
生息地	海
一緒に出現するモンスター	Nixie
飛び道具的攻撃をするか？	○(マジックミサイル)

Ettin〈エティン〉

サーパンツ・スパイン山脈に沿って集団で生息しているふたつの頭を持つ奇形の巨人。投石攻撃を得意とし，ダメージを受けて動けなくなった冒険者を集団リンチで血祭りにする。

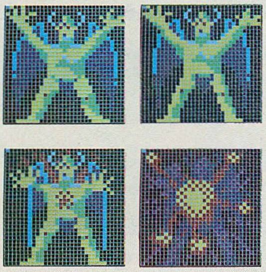




属　性	EVIL
得られるEXP	8
MAX・HP	112
生息地	地上
一緒に出現するモンスター	Daemon
飛び道具的攻撃をするか？	○(石)

Daemon〈デーモン〉

マニュアルではDevilと書かれているが，ゲーム中の表示に従った。Balronよりは1ランク格下ではあるもののその強さは決してあなどれない。バッカニアーズ・デンの薬草店にもいる。

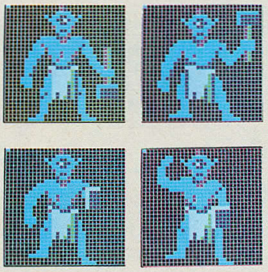


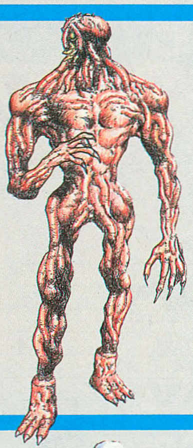


属　性	EVIL
得られるEXP	8
MAX・HP	112
生息地	地上、海、迷宮内
一緒に出現するモンスター	Balron
飛び道具的攻撃をするか？	○(マジックミサイル)

Cyclops〈サイクロプス〉

恐るべきパワーを持った，ひとつ目の巨人。サーパンツ・スパイン山脈を根城とし近くを通る冒険者めがけて巨石を投げつける。自分が弱いうちは要注意。

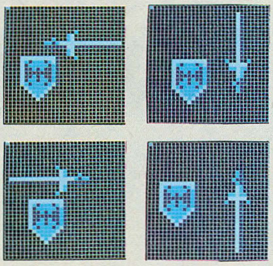




属　性	EVIL
得られるEXP	9
MAX・HP	128
生息地	地上、迷宮内
一緒に出現するモンスター	Zorn
飛び道具的攻撃をするか？	○(石)

Phantom〈ファントム〉

悪に捕らえられ，永遠に戦うことを強いられている悲劇の魂。実体は見えないが，持っている刀やタテでその存在を確認することができる。ならば素手で戦えばいいのにと思うのはボクだけ？

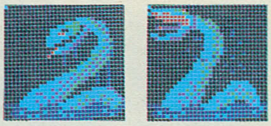


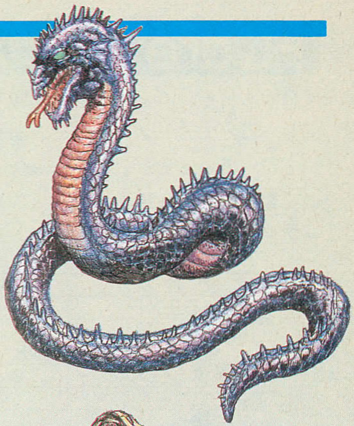


属　性	EVIL
得られるEXP	9
MAX・HP	128
生息地	地上、迷宮内
一緒に出現するモンスター	Ghost
飛び道具的攻撃をするか？	×

Serpent 〈サーパント〉

ドラゴンの親戚にあたる海ヘビ。炎による遠距離攻撃をしてくるので，もたもたしていると船を沈められてしまう。海の真ん中でコイツの姿を見かけたら要注意。射程内から逃がれるのがベスト。

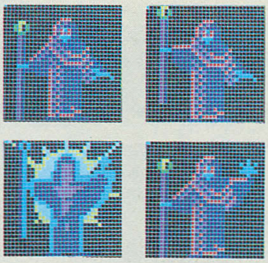




属性	EVIL
得られるEXP	9
MAX・HP	128
生息地	海、迷宮内
一緒に出現するモンスター	Squid
飛び道具的攻撃をするか？	○(炎)

Mage 〈メイジ〉

これまたマニュアルではWizardとなっているのだが，ゲーム中の表示に従った。悪の道にはずれてしまった魔法使いで，マジック・ミサイルによる攻撃が得意ワザ。

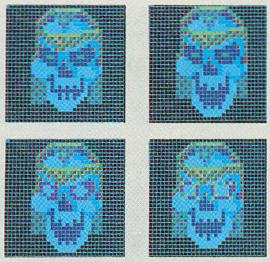


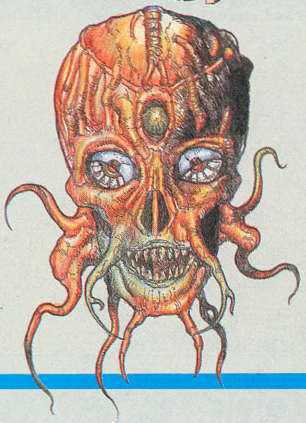


属性	EVIL
得られるEXP	12
MAX・HP	176
生息地	地上、迷宮内
一緒に出現するモンスター	Daemon
飛び道具的攻撃をするか？	○(マジックミサイル)

Lich 〈リッチ〉

Mageのパワーアップ・バージョン。生前，強大な力を誇った魔術師が亡霊として復活。その魔力の強さには定評がある。この手のヤツは早目に倒しておくに越したことはない。

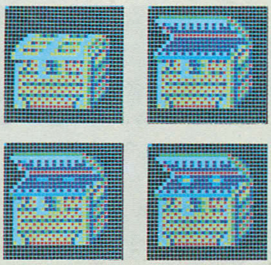


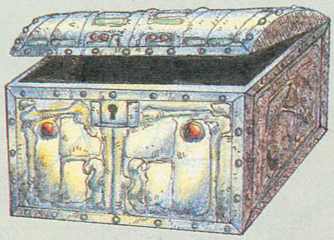


属性	EVIL
得られるEXP	13
MAX・HP	192
生息地	地上、迷宮内
一緒に出現するモンスター	Daemon
飛び道具的攻撃をするか？	○(マジックミサイル)

Mimic 〈ミミック〉

宝箱に姿を変えている，変身の得意なモンスター。冒険者が近づくとその口を開け毒ガスをはきつけてくる。ミミックが勝手に口をパカパカと開け閉めしないかぎり，宝箱との判別は難しい。

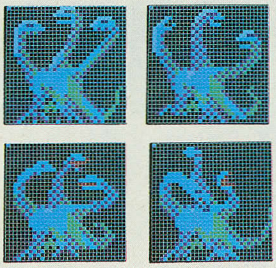


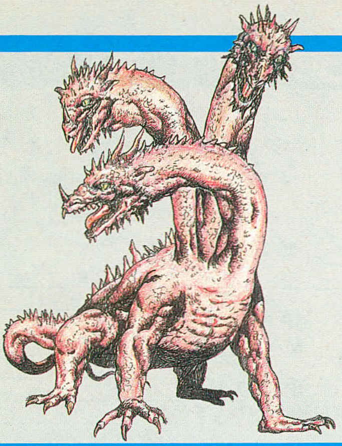


属性	EVIL
得られるEXP	13
MAX・HP	192
生息地	迷宮内
一緒に出現するモンスター	——
飛び道具的攻撃をするか？	○(毒)

Hydra〈ヒドラ〉

口から炎をはく三つ首竜。戦闘モードではもちろんのことエンカウントする前の平原を歩いているときでも炎をぶつけてくるので要注意。その強さは全モンスター中トップクラスだ。

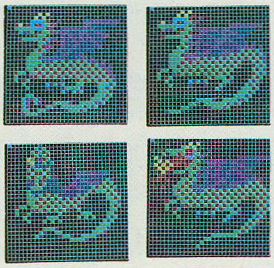


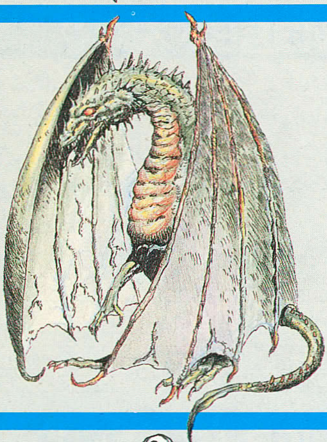


属　性	EVIL
得られるEXP	14
MAX・HP	208
生息地	地上、迷宮内
一緒に出現するモンスター	Dragon
飛び道具的攻撃をするか？	○(炎)

Dragon〈ドラゴン〉

ゲームが進むにつれ，迷宮の中ばかりか海上にまで出現する怪物。口からはく炎は圧倒的な破壊力を持ち，冒険者の船をわずか2，3発で沈めてしまうと言う。驚異的な体力を誇る。

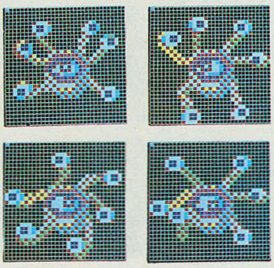


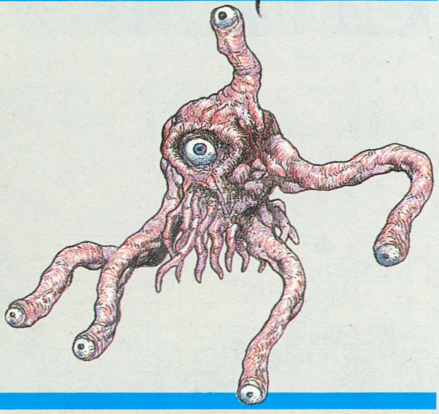


属　性	EVIL
得られるEXP	15
MAX・HP	224
生息地	地上、海、迷宮内
一緒に出現するモンスター	Balron
飛び道具的攻撃をするか？	○(炎)

Gazer〈ゲイザー〉

複数の目が集合してできている下等生物。体の筋肉から甘いガスを吹きだし，冒険者を眠らせてしまう。敵のパーティの中にコイツが混ざっていたら，速攻で倒してしまうべし。

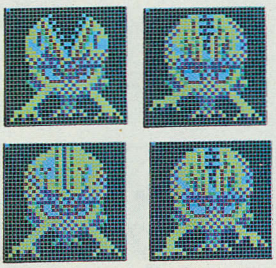


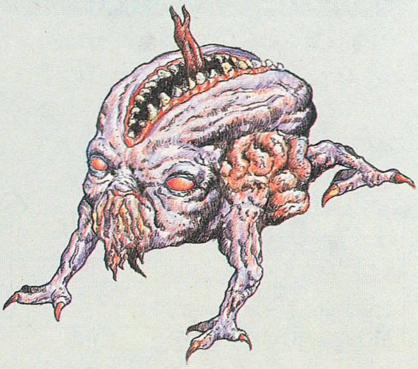


属　性	EVIL
得られるEXP	16
MAX・HP	240
生息地	地上、迷宮内
一緒に出現するモンスター	Phantom
飛び道具的攻撃をするか？	○(眠り)

Zone〈ゾーン〉

頭部にデカイ口が付いている奇妙なバケモノ。その口でかみつかれたら，ひとたまりもなさそう。壁を平気で通り抜けてしまううえNegateの魔法もビシバシと使用してくる。

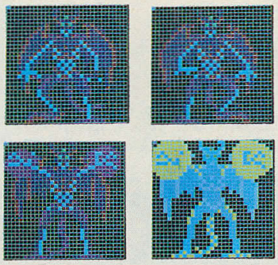




属　性	EVIL
得られるEXP	16
MAX・HP	240
生息地	地上、迷宮内
一緒に出現するモンスター	Gazer
飛び道具的攻撃をするか？	○(魔法の無効化)

Balron〈バルロン〉

ブリタニアの歴史を振り返ってみても最強の部類に属する悪魔。数種類の攻撃魔法の使い手でもあるので，最初にNagateで魔法を封じ込めておいたほうが安全だ。とにかく強い。

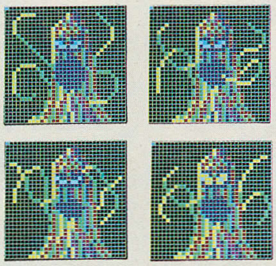


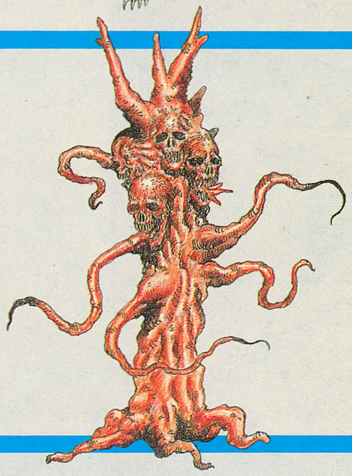


属　性	EVIL
得られるEXP	16
MAX・HP	255
生息地	地上、海、迷宮内
一緒に出現するモンスター	——
飛び道具的攻撃をするか？	○(火、毒、眠りetc.)

Reaper〈リーパー〉

木のように直立したまま動かない死神。エネルギーフィールドの魔法を使うことに長けていて，バラエティーに富んだ攻撃を仕掛けてくる。眠り・毒のフィールドには注意が必要。

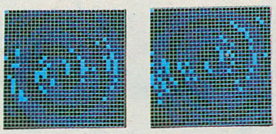


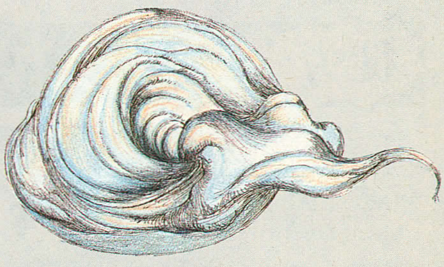


属　性	EVIL
得られるEXP	16
MAX・HP	255
生息地	迷宮内
一緒に出現するモンスター	——
飛び道具的攻撃をするか？	○(魔法攻撃)

Whirlpool〈ウィアプール〉

海上での戦闘時にときどき現れる渦巻。戦闘時以外の渦巻きだったら，飛び込めばコーブの村の北のロック湖にワープできる。探しているときにはなかなか現れてくれないひねくれ者。

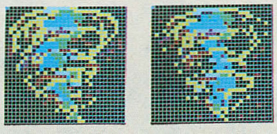




属　性	EVIL
得られるEXP	16
MAX・HP	255
生息地	海
一緒に出現するモンスター	——
飛び道具的攻撃をするか？	○(マジックミサイル)

Twister〈トウィスター〉

Whirpoolと似てはいるものの，こちらに飛びこむと一発でパーティが全滅してしまう。近くにコイツの姿を見かけたら，逃げる以外に対処法はない。



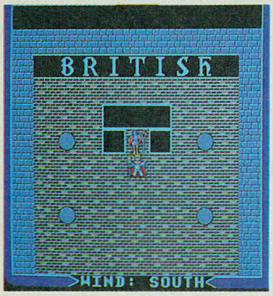


属　性	EVIL
得られるEXP	——
MAX・HP	255
生息地	海
一緒に出現するモンスター	——
飛び道具的攻撃をするか？	×

FILE10 究極の㊙テクニック集
HOW TO USE SPECIAL TECHNIQUES

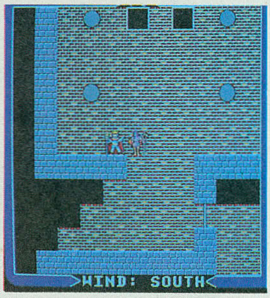
発売以来かずかずの裏ワザ・㊙テクニックが読者のみなさんから送られてきたこのゲーム。ここでは，そうした㊙テクニックの中でも特にスグれたものを集めてご紹介しよう。あまりのスゴさに心臓が止まってしまわないように，心を落ち着けてから読んでくれ（んなことないってば！）。情報を送ってくれたみなさん，どうもありがとう!!

仰天！ ロード・ブリティッシュと自分の立場が逆転!?



ゲゲッ，どうして自分が玉座にすわっているんだ？　よし，勇者ブリティッシュよ，八つの徳を極めて公理を探してきてくれ!?

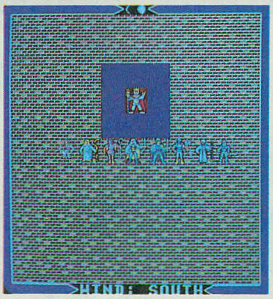
まずは写真を見てくれ。なんと，ロード・ブリティッシュを押しのけて，自分が玉座にすわってしまっているのだ！ 聖者になったあとも善い行ないをつづければ，王様にもなれるのか(ウソ)？ じつはこの画面は，撮影中に遊んでいたら偶然に起こってしまったもの。そこでアワてててシャッターを切ったというワケだ。やりかたは非常に簡単，ロード・ブリティッシュ城の２階でモンディンのガイコツを使うだけでいい。ガイコツはそこにいる住人を全滅させてしまう効力があるんだけど，ブリちゃん（ブリティッシュのことだよ）だけはやっぱり死なない。そこでブリちゃんのお部屋へ入ると，ごていねいにも彼はボクらのことを待ち伏せしてAttackしてきてくれる（**右写真**）。その戦闘モードから逃げだして，玉座めがけて一直線へ進めば，この珍現象が起こるのだ。ただし，この状態になっちゃうと，もはや自分たちが全滅しないかぎり完全なハマリになってしまうぞ。ま，単なるお遊びね。



おっと，ブリちゃんがいきなりAttackしてくるなんてちょっぴりサプライズ。But，戦闘はノンノン。

徒労！ ロード・ブリティッシュと永久に戦う方法

もうひとつブリちゃんとのおもしろい遊びをご紹介しよう。戦闘しても絶対に倒すことはできないロード・ブリティッシュ，しかしその戦いを永遠に続ける方法があった!!　やりかたは文章で説明するよりも写真を見てもらえれば一目瞭然だろう。そう，炎のエネルギー・フィールドにブリちゃんを誘い込み，その周囲を電光のエネルギー・フィールドで囲んでしまえばいいのだ。すると，ブリちゃんは一歩も動くことができなくなり，１ターンごとにダメージを受けつづけるってわけ。だけど，もちろんこちらからも攻撃することはできないから，言わば将棋で言う千日手のようなものだ。しっかし，これでも死なない不死身のブリちゃんは，どうして自分で冒険しないんだろうなあ？　ああ，また今日も眠れなくなっちゃいそう。



コレがロード・ブリティッシュと永遠に戦いつづける方法だ！ どうだブリちゃん、手も足もでまい。わっはっは（むなしい……）。

［情報提供者：東京都八王子市・**望月賢治**？才］

神秘！ うっとおしいブラインド処理を消しちまえ！

平地や町の中を歩いているときに自分の死角が黒く塗りつぶされて見えなくなるブラインド処理も，『ウルティマⅣ』の特徴のひとつ。とは言え，いくらリアルさを追求したからって，プレイヤーの立場から見ればやっぱりうっとおしさを感じずにはいられないよね。そこで，オススメしたいのがこのテク。ブラインド処理をすべて取ってしまおうと

いうものだ。

やりかたは，わざとパーティ全員を毒をくらった状態にして，気球に乗ったまま死ぬ（**右写真**）。するとロード・ブリティッシュの手で復活してもらえるわけだけど，そのキャラはすでにブラインド処理を無視できるスーパー・キャラになっているのだ！　城の中だろうと森の中だろうと，すべてが見渡せちゃって気分爽快！　ただし，そのあと気球を一度でも使うと，元の状態にもどってしまう。ようするに「ブラインドOFF」のプログラムが，気球から降りたときにしか入ってないってことなんだね。なお，このテクを使っている間は，絶対に敵に会わないし，エネルギー・フィールドに入ってもダメージを受けないゾ！



毒の効果により，気球に乗ったままミゴトにパーティ全員死亡。毒じゃなくて，食料不足による全滅でもOKだ。

［情報提供者：北海道根室市・小川重成？才］

盲点！　気球で町へ侵入!!

馬に乗ったまま町へ入れるのはだれでも知っていると思うけど，何を隠そう気球に乗ったままでも町へ入ることができるんだ。やりかたは，気球と町が重なったときに[E](Enter)キーを押せばOK。でも町に入ってもやっぱり気球は風の吹くままにどんどん流されて，本来は町のエリア外であるはずのところまで行っても，町から外にEXITすることなく進みつづけてしまうのだ。オマケに，町中じゃWind changeの魔法が使えないときてるから，気球から降りてトコトコと歩いて町まで帰るしかない。その結果，キミはその気球とは2度と会えなくなってしまうだろう。もう一回，例の場所まで取りに行かなくちゃいけないのだ。悲惨！



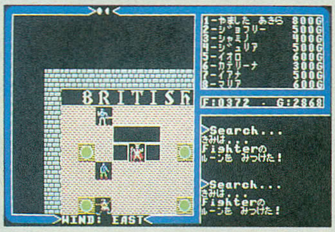
このとおり，気球は町の中だろうと「ただようのみ！」。タイミングさえ合えば，このまま町の人と会話することもできちゃうのだ。

［情報提供者：埼玉県所沢市・TOMMYさんの孫16才］

驚愕！　戦士のルーンで瞬時にレベルアップ!!

これはPC-88版でのみ確認されたワザ。写真の位置で[S](Search)キーを押すと，〝戦士のルーン〟という隠れルーンが見つかる。コレを取ると，無条件で100Expがもらえちゃうのだ。しかも，このルーンは何度でも取れちゃうから，拾いまくればキミのキャラはアッという間にレベル8になれちゃうってわけ。88ユーザーだけこんなに待遇がいいなんて，ズルイなあ（と言いつつも，88ユーザーだったりするボク）。

［情報提供者：福岡市・赤鳥龍吉15才］

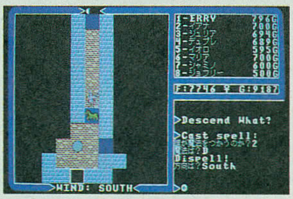


88版のトップ・シークレット、戦士のルーンを発見!! ひょっとしたら他の機種用でも別の場所に隠されているかもしれない。探してみてね。

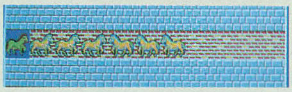
怪奇！　馬の有限増殖

とりあえずはポーズで馬を買って，ジェロームへ行ってみよう。そこでエネルギー・フィールドのあるところへ行ったら，馬から降りてDispelの魔法を唱えてみるべし。すると，エネルギー・フィールドの中に，馬の亡霊のようなヤツが出現するのだ（正体はちゃんとした馬）。それをズラして再びDispelを唱え……を繰り返していると，馬はジャンジャン増えていく。ただ，さすがに在庫にも限界があるようで，最大数は5匹。なんの役にも立たないけど笑えるテクだよね。

［情報提供者：茨城県勝田市・増田一穂？才］



馬から降りて，青いエネルギー・フィールドに向かってDispelを唱える。すると，エネルギー・フィールドの中に変色した馬が現れた!!



馬を増やしていくと，こんなこともできちゃう。題して「馬の綱引き」。

狂乱！ 自分の乗っている馬がしゃべる!?

言葉をしゃべる馬はスミスくんだけだと思っていたキミ，アマイアマイ。自分が馬に乗っていたら，町中で馬から降りて，そいつに話しかけてみてくれ。ホラ，ちゃんと返事をしてくれただろ。でも，コレってどう見てもデータがヘンになってるとしか思えないんですけど……。

［情報提供者：広島市・**荘原第三中学の恋**15才］



自分が乗っていた馬に話しかけてみると，「私はネート」などというタチの悪い冗談を言ってきた。なお，町を変えると，違うメッセージがでてくるゾ。

姑息！ ポーズの馬はタダでいただいちゃえ！

ポーズの馬は買わなくちゃいけないと一般に思われているが，じつは馬だけは盗んでも徳が下がらない。キャラクターを重ねて Ⓑ(Board) コマンドで馬に乗ってしまおう。それだけで馬はもうキミの所有物だ！　わずかなお金とは言え，節約しといて悪いことはないものね。

［情報提供者：東京都新宿区・**IZUMI♡LOVE**20才］

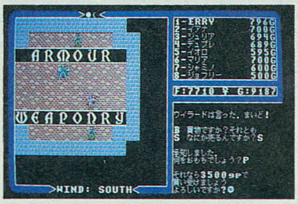


お金を払わずに馬に乗ったときの図。ホラね，アンクのパーツはちっとも消えてないでしょ？　タダなら最初からそう言ってくれればいいのになぁ!?

徳用！ もっとも効率のいいゴールドかせぎ法

ゴールドをかせぐにはダンジョンに潜(もぐ)るべしとFILE 8に書いたけど，じつはもっとも効率のいいのがここで紹介するワザ（ただし，これは自分が聖者になったあとじゃないとできない）。例の場所で神秘の武具を８人分拾い，それをすべてたたき売る――これだけでOK。キミの所持金はアッという間にMAXの9999になってくれることだろう。神秘の武具が無限に手に入るってことを利用した，燃える商魂のテクニックだ。

［情報提供者：大阪府・**及川智子？才**］



神秘の武具は１個3500GPもの高値で買い取ってくれる。もちろん，神秘の防具でだってOKだ。

必殺！ Cureを使わずに解毒をしちゃうのだ!!

『ウルティマⅣ』でもっとも死ぬ原因になりやすいのが毒。Poisonの状態だと１歩進むごとにヒット・ポイントが２ずつマイナスされてしまうので，解毒(げどく)の魔法Cureを持っていないと死と隣り合わせになることは避けられない。しかし，Cureなしでも解毒をすることは可能だということが発見されたのだ(けっこう有名だけど)。毒をくらってしまったら（Pの状態），とにかく手近な場所にある〝眠りのエネルギー・フィールド〟に突っこんでみてくれ。当然，そのときは眠ってしまうけど（Sの状態），目をさましたときにはなんと見事に毒が消えてくれているのだ（Gの状態）！ようするに，キャラクターの状態はひとつしかキープされないので，SによってPが打ち消されてしまったというワケ。ダンジョン内では非常に使えるテクニックだ。

また，どこにも眠りのエネルギー・フィールドがなかったら，戦闘モードの際中にEnergy Fieldの魔法で作っちゃえばいい。ま，CureがなくてEnergy Fieldのみ持っているという特殊な状況でしか使えない技だけどネ。

［情報提供者：神奈川県藤沢市・**隣り合わせの灰と青春を読むのを死ぬほど楽しみにしている美少女**17才］



Poisonの状態のイアナに，眠りのエネルギー・フィールドを作らせた。自分たちがまだ弱いときは，こんな余裕のあることをしちゃダメだヨ。



そして，そのエネルギー・フィールドの中にイアナが突入！　イアナのステータスの表示がPからSに変わったのに注目してほしい。これで目がさめればGになっているのだ。

衝撃！ 迷宮内の壁を素通りする究極の裏ワザ!!

シークレット・ルームが面倒くさくてたまらないというキミに送る朗報(ろうほう)！ な・な・なんと迷宮内の壁を通り抜けてしまおうという大ワザだ!! 場所はシークレット・ルーム内，そしてパーティのだれかがFlame oilを持っていることが条件。とにかくまず，通りたい方向の壁にFlame oilをぶつけてみよう。すると，その壁は燃えだして，炎のエネルギー・フィールドに変わる。そしたら，少々のダメージは無視してエネルギー・フィールドに突入し，本来は出られないはずの方向へ出ちゃえばいい。Magic gemでマップを確認すればわかるとおり，キミは迷宮内の壁を通り抜けることに成功しているハズだ。ふつうの迷宮ではそんなに意味はないけど，ラストのアビイスで多用するといいかもしれない。シークレット・ルームの謎を解かなくても先に進めちゃうしね。使い道がないと思われたFlame oilの隠れた使いかたってわけだ。

［情報提供者：神奈川県横須賀市・**友木引郎**17才］

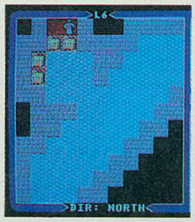
Hythloth Level 6 における壁抜けの実例



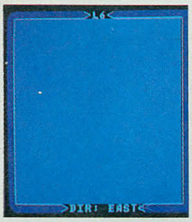
とりあえずはシークレット・ルーム内にいる敵を全滅させてみる。べつに敵がいたってできるワザなんだけど，いちいち攻撃をくらうと，うっとおしいからね。



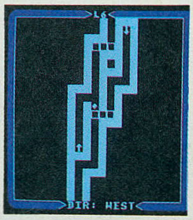
Flame oilを上の壁に向けて発射！ ホラ，壁が炎のエネルギー・フィールドに変わったでしょ。



ホントは行けないはずの上方向へ，エネルギー・フィールドを通り抜けることによって脱出!!



ヤヤ，まっ青で何がなんだかわからないところにでてしまったぞ。エネルギー・フィールドでもないし，こりゃNANDA？



Magic gemを使ってみてようやく納得。なんと，ここは壁の中だったんですね―。◆が自分の現在位置。ここから北へ1歩進めばミゴト壁抜けに成功するってワケさ。

強烈！ 船の上での戦闘をラクにするには？

戦闘モードのあらゆる地形の中で，なんと言ってもイチバン戦いにくいのが，船の上。移動できる範囲が狭いし，飛び道具を持っていないとお話しにならないし，とさまざまな悪コンディションが付きまとう。ならば船の上で戦わなければいいじゃないかということで登場するのが，このテクニック。モンスターとエンカウントしそうになったら，その直前で[X](Xit)のキーを押してみよう。海上にいるものの，とりあえずキャラクターは船から降りた状態になり，戦闘モードは海岸線のグラフィックで行なわれることになるのだ！

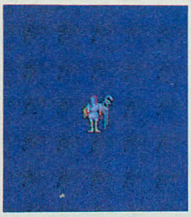
これの応用編が海上キャンプ。船のダメージや自分の体力を回復したいときは，海上で[X](Xit)を行なってから[C](Camp)をすれば良い。すると，地上のときとまったく同じグラフィックでキャンプを張ることができちゃうのだ。ただ，海上にはいないはずのRatにときどき寝込みを襲われちゃうのが気マズイけどね。

さらに応用すると，じつはこのテクニックは馬に乗っているときでも使えてしまう。地形が入り組んでいる山地での戦闘モードとかを避けたいときは，モンスターとの接触直前に[X]で馬から降り，馬の背中の上で戦うようにすればOKだ。山地にいようが丘陵地にいようが，平地とまったく変わらない戦闘モードで戦うことができるゾ！

［情報提供者：埼玉県岩槻市・**マリーMy Love**19才］

大洋のまっただ中でSerpentなどの攻撃を受けて，船の耐久力が残り少なくなってしまった！





そんなときは[X]で，とにかく船から降りてみよう。海の上にポツンと自分が浮かんでいるのがオカシイ。



[C]キーでキャンプ・モードに！ そうか，船の甲板には草原になっている部分があったのか(？)。Zzzz……

秘策！ ムーンゲートの安全な待ちかた

二つの月の満ち欠けが思うような組み合わせになってくれないと好きな場所へワープできないムーンゲート。その出現場所で月の変化を待っていると，横からチョロチョロと現れたOrcにAttackされて，戦闘モードになってしまった──だれでも一度は，怒りをどこにぶつけたらいいのかわからないこんな経験をしたことがあるよね。PC-98版なら Z (Ztas) モードにしておけば，一種のポーズ状態になってくれるんだけど(もちろんその間も月は変化している)，PC-88版はある程度時間が経過すると勝手に Z モードから抜けだしてしまうので困りもの。Z を押すことでもコマンドの1ターンが経過してしまうから，ジリジリと敵が接近することは避けられない。

そんな88ユーザーの諸君に，安全にムーンゲートを待つ方法をご紹介しよう。

その1が，Q (Quit & Save) でデータをセーブする直前の状態にしておく方法。こうしておけば，月の変化以外



このMix reagentsのモードにしておけば，ゲームをPAUSEしたままムーンゲートを待つことができる。PC-98版で撮影してるのが大ボケだけど……。

のすべてが止まった状態になってくれるし，好きなときに ESC キーで抜けだせるからGOOD(だけど，あやまってセーブしてしまう危険性が無きにしもあらず)。そしてその2が，M (Mix reagents) で秘薬を調合するモードに入り，「どの呪文？」という質問に対して適当な魔法を選択して，以後はほうっておくという方法。これだとメッセージは進んでいくものの，決してそのモードから抜けだすことはないのだ。ポーズ（町の名前ではない）がかからないで困っていた88ユーザーのみなさん，ぜひお試しあれ！

［情報提供者：神奈川県横須賀市・**大亘康平**17才］

必聴！ ミュージック・セレクトができる！

『ウルティマⅣ』のミュージック・セレクトの方法は，発売した直後に非常にたくさんのみなさんからレポートをいただいた。やりかたは，タイトル画面のときに以下のキーを押せばいい。PC-98版はFM音源ボードが入っていないと音がしないで悪しからず。



タイトル画面のときに，いろいろなキーを押してみよう。ゲームの中のBGMをすべて聞くことができるぞ。

- B ……ロード・ブリティッシュのテーマ
- C ……Castleのテーマ
- D ……Dungeonのテーマ
- O ……Out-doorのテーマ
- T ……Townのテーマ
- 2 ……戦闘のテーマ
- 3 ……神殿のテーマ
- 4 ……商店のテーマ or キャンプのテーマ

［情報提供者：埼玉県和光市・**大橋小太郎**？才］

神技！ 馬と同じスピードで歩いてしまう方法

この㊙は，さきほどのブラインド処理を消してしまうテクと原理が似ている。まず，馬に乗って Y (Yell) でスピード・アップしておいて，海岸をぶらつく。そして渦巻きが海岸と接したときに，馬ごと渦の中へ飛びこむ。すると，ロック湖の船の上にワープするわけなのだが，船から降りると自分は人間なのに一度に2歩分進めちゃうのだ！　オマケに月が通常の倍のスピードで満ち欠けしてくれるので，薬草を取ったりムーンゲートを待ったりするときに便利。もう一度馬に乗って Y でスピード・ダウンをしないかぎり，セーブをしても元にもどることはない。

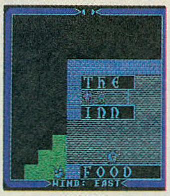
ただし，2歩ずつ進んでしまうために町などに入れなくなっても当局は一切責任を待ちませんので，そのつもりで……。

［情報提供者：岡山県玉野市・**松原克幸**？才］

カポシ！ 前代見聞の大ハマリ技!!

『ウルティマⅣ』の中で唯一とも思える㊖ワザをご紹介しよう。場所はスカラ・ブレイの宿屋。J (Jimmy-lock) で魔法の鍵を開けて，主人が外にでるのを待ってから中に入ると，背後からトコトコと主人がついてきた。「ジャマだ，どけどけい！」と言っているうちに，なんと主人のうしろの扉がしっかりと閉まってしまったのだ!!

こうなってしまった以上，もちろんキミが主人の背後の扉を開けることはできない。もはや，徳が下がるのを無視して主人にAttackするか，涙を飲んでリセット押すか，ふたつにひとつ——。カポカポカポカポ，カポッシーッ！
［情報提供者：埼玉県大宮市・カポッシー断空我？才］

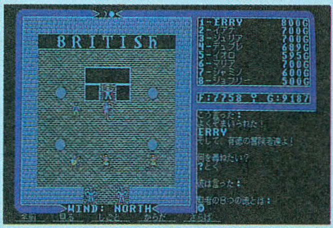


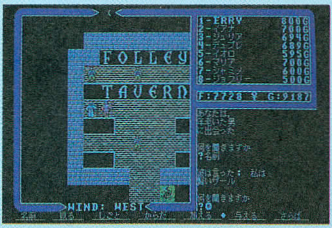
そ，そんなバカな！　宿屋の中に閉じ込められてしまうなんて……。こうなってしまった以上，主人と戦うよりはリセットを押すほうが賢明だろう。

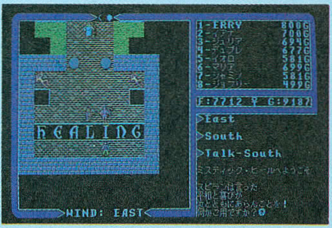
激烈！恐怖の怪現象大全集

膨大(ぼうだい)なデータ量を扱っているゲームが，宿命的に避けられないのが，プレイ中にでてくるバグ。『ウルティマⅣ』でもご多分にもれずいくつかの怪現象があるのだが，どちらかというと文字のタイプミスのたぐいが多いようだ。ここでは，ボクがPC-98版とPC-88版を合わせてプレイしてみて気づいたバグ（と呼んでいいのかな？）をいくつかご紹介しよう。まあ，プレイに致命的(ちめいてき)な影響をもたらすようなものはないので，笑って読み流してみてくださいな。

PC-98版

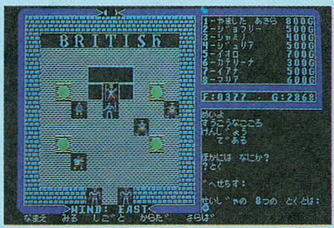




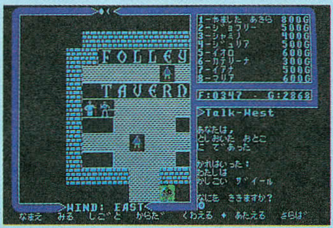




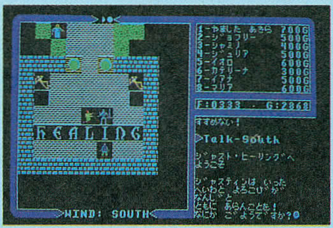
PC-88版



ロード・ブリティッシュに「徳」について尋ねると，88版は「゛へせちす：」——なんだコリャ？　98版はちゃんとなってるね。



ポーズの村（またはコーブの村）にいる年老いたドルイド僧の名前が，98版と88版じゃちょっと違う。ザールとザイールのどっちが正しいのかな？



この記事を書くときにボクが一番困ったのがコレ。98版と88版では，治療院(ヒーラー)の店名・店主名がミゴトに入れ替わっているのだ。この本ではとりあえず98版に統一しておいた。



前のほうに書いたとおり，98版は緯度と経度の表示が逆になっている。正確な88版と並べてみれば，その違いが一目瞭然！

FILE X 聖者への探索を終えて…

HOW TO ARRANGE IT MORE EXCITING（I THINK）

『ウルティマⅣ』――噂にたがわず壮大なスケールのＲＰＧだった。ボクが１ゲームをクリアするのに費した時間が最高なら，『チャレンジ！ＡＶＧ＆ＲＰＧ』シリーズで１ゲームに使用したページ数もこれまた最高。そのデータ量もさることながら，内容的にも見るべき点が多く，ボクにとって非常に思い出深い作品のひとつとなったことは間違いない。今回の原稿のラストを飾るべく，このＦＩＬＥＸでは，ボクが『ウルティマⅣ』をプレイして感じたことをいくつか書き連ねてみようと思う。

まず『ウルティマⅣ』が成功した最大の要因はどこにあると読者のみなさんはお考えだろうか？

優れたシナリオ――もちろん，これ無しにはウルティマ・シリーズは語れない。特に『Ⅳ』でのすべての要素を８という数字にからめ，徳・原理・公理を矛盾(むじゅん)なく定義付けたあたりのセンスにはシャッポを脱ぐ思いである。

計算し尽くされたマップ構成――これまた見事。決められたサイズの中で町や迷宮のマップを作るというテクニックは，さすが『ドラクエ』がお手本とするＲＰＧ。ほとんどムダが見られない。

しかし，『ウルティマⅣ』で本当に特筆に値すべき点はもっと他にある。数値としてプレイヤー側には見れないパラメータ〝徳〟を導入したこと――これこそが今までのＲＰＧにまず無かった画期的なことに違いないのだ。一般にＲＰＧと言うと，すべてのパラメータ(経験値,攻撃力etc.)が数値的情報として提示されていて，ひとつでもそうでないものがあるとプレイヤーのほうでも不満に感じるのが普通だった。だが『ウルティマⅣ』ではそうした定石(じょうせき)を無視し，あえて〝徳〟をまったく見えない内部パラメータとすることによって，プレイヤー側に常に自分の〝徳〟についてハラハラドキドキと懸念させることに成功したのだ。これは〝徳〟が非常に人間的な要素であって，数値などでは計り知れないものであるゆえにユーザーに受け入れてもらえたのだが，その他のパラメータで同じことをやったなら失敗する確率のほうが高かったかもしれない。もっともその紙一重(かみひとえ)のところで成り立つゲーム・システムだからこそ『ウルティマⅣ』の〝徳〟はイイ味をだしているのだろう。考えても見てくれ、もしもステータス・ディスプレイに「誠実さ＝52　慈悲の心＝76……」なんて調子で表示されていたら，『ウルティマⅣ』がどれほど味気ないゲームになってしまったことか…。

と，『ウルティマⅣ』の見事な隠し味を感じた次第なのだが，それと同時にもうひとつ別のことも痛感せざるを得なかった。何を隠そう，国民性の違いである。アメリカ人は，膨大な作業をコツコツとやることに対して，それほどの不快感は覚えないという。それゆえ，『ウルティマⅣ』が記録的な大ヒットをつづけたのだろう。しかし，ボクら日本人――なかでも日本製ＲＰＧ慣れした人々は根本的に発想が違う。『ドラクエ』『イース』などの親切設計のゲームをプレイしたあとに『ウルティマⅣ』をプレイするとどうなるか？　ただただ面倒くさいというイメージが残るに違いない。少なくともボクは，以下のような点で『ウルティマⅣ』のゲーム・システムは改善されるべきであると感じた。

①シークレットルームから１発で脱出できるコマンドがほしい(当然，脱出方向も指定できるもの)。謎のない部屋で８人をいちいち画面外へ移動させるのはカッタルイ以外の何物でもない。

②地上での戦闘はほとんど意味がない。戦闘する意志がないときにエンカウントされると，うっとうしいばかりである。よって，敵の出現は迷宮内のみに絞るか，最悪でも自分のレベル以下のモンスターは出現しないように調節すべきである。

③Blink，Gate Travel の呪文もいいが，もっと楽に城や町の間を行き来する手段がほしい。『ドラクエ』のルーラの呪文が最適だと思うのだが……。

④会話からデータを収集してアイテムを見つける（徳を上げる）という，データベースを読んでいくような展開に終始してしまいがちで，イベント面に貧弱(ひんじゃく)さを感じずにはいられない。町やダンジョンでのもっとドラマチックなイベントがほしい。

――以上は，あくまでもコレはボク個人の意見なので，そのつもりで。もちろん，反論のある人もいると思うので，そういう人はぜひボクあてに手紙で送ってきてほしい。なお，日本版の移植に関して不満に思ったことは次のような点だ。

①キーの先行入力を切っておいてほしい。そのつもりはないのに毒の沼地に入ってしまった経験が誰でも一度はあるはずだ。

②処理の高速化が絶対に必要だ。特に人と会話するたびにディスクをアクセスするというのはいただけない。町へ入るときに一括して読み込むことはできないものか？

――と，このへんはポニーさんが今後の移植版で改良してくれるのを期待しておこう。なにしろ，88年末に『ウルティマⅠ』，89年中に『ウルティマⅡ』『ウルティマⅢ』のリメイク版も発売するとのことだから。

最後に、ポニーさん，ぜひシャミノたちにボクを新たな世界へと迎えにこさせてください。そう，聖者にあふれかえったブリタニアのその後,『ウルティマⅤ』の世界へと…。

第2章
チャレンジ！
アドベンチャーゲーム

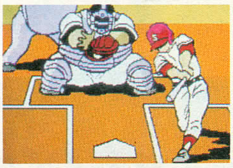
人気のＡＶＧ７本をチャレ・アベおなじみの全画面紹介パターンで解説。レスキュー隊の面々もガンバリました。



リバイバー
（担当：清水　毅）



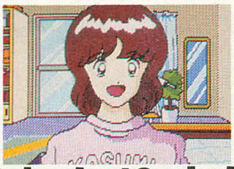
ザ・マン・アイ・ラブ



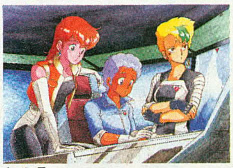
タッチ



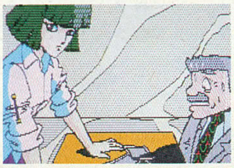
マデリーン



陽あたり良好
（担当：ロッキー引本）



ガルフォース
（担当：倉元一浩）



アドレナリン・コネクション
（担当：ロッキー引本）





シンキングラビット

- 対応機種
  PC-9801シリーズ
  PC-8801シリーズ
  X1シリーズ
- 価格
  7,800円

ザ マン アイ ラブ
THE MAN I LOVE

シンキングラビットがハードボイルドに初挑戦!!

『The Man I Love』——ウ～ン，オシャレなネーミングだねえ。直訳すると，「私が愛した男」。昔，『007～私が愛したスパイ』なんて映画もあったけど，こういったプールバーでビリヤードでもしながら口にするのがピッタルなイメージのタイトルは，それだけでヤル気をそそってくれるというもの。オマケにシンキングラビットの作品だと聞いたら，AVGファンならコレをプレイしないでいるわけにはいかないじゃない！

ところがこの作品，今までのシンキングの作品とはちょっとイメージがちがって，ハードボイルドっぽい仕上がりになっているんだ。というのも，この『ザ・マン』は，シンキングラビット主催のシナリオ・コンテストの優勝作品で，作者の渡辺さんたちが大のハードボイルド・ファン。今まで読みあさった数百冊の小説を参考に，AVGの中でもちょっと異色な分野にチャレンジしてみたんだって。随所にそうした小説のパロディが盛り込まれているらしいんだけど，正直言って，ボクはこの分野は無知なために，ほとんどわからなかった。残念無念。だけど，そうした知識がなくても，十分に楽しめる1作だヨ。

舞台はアメコミ風ニューヨーク

このゲームの舞台となるのは，ボクが以前に旅行してきたなつかしのニューヨーク。古めかしいアパート，雑踏の中華街など，シンプルながらもじつにうまくその雰囲気をかもしだしている。

その中を歩き回るデカ鼻の探偵さんがこれまたアメコミ調に描かれていて，なかなかGOOD。

こうしたグラフィックは，原作者の渡辺さんたちが自分の手で書いて，シナリオといっしょに応募したものなんだそうだ。

完成度の高いシナリオにグラフィックまで付けて応募する——このへんがコンテストで優勝するためのコツなんだろうね。

総合的に無難な仕上がり

ボクの大好きな『カサブランカに愛を』以来のシンキングの作品ということで，非常に興味深くプレイしたわけなんだけど，全体的に見て，これといった欠点もなく，無難にまとまっている印象を受ける。モノトーンのシブいグラフィック，無理のないストーリー展開，シンキングが初挑戦したBGM，5種類のマルチ・エンディング(?)と，どれをとっても水準以上のレベルだ。

それに，ひとつひとつのメッセージが練りに練ってあって，「その場限りの愛情を金で売る女もいれば，1人の人間を一生愛し続ける女もいる」なんてフレーズには，思わず泣かされちゃう。

さすが今林さん率いるシンキング。AVGを作るのは，もう手慣れたもんだ。

ただ，ちょっと気にかかったのが，反応してくれる単語の数がやや少なめなこと。それから，どうせBGMを付けるのなら，場面ごとに変化を付けて欲しかった。逃げて行くヤツを追いかけるときには，「太陽にほえろ」の♪タッタッタッ，タララランー～を使うってふうにネ（それじゃ盗作だってば！）。

ゲームの難易度は，カサブランカ<ザ・マン<鍵穴<道化師ってなカンジ。

ひさびさに，じっくりとプレイできる正統派AVGの登場と言えるんじゃないかな。

なお，今回は原画に着色をして，カラー版『ザ・マン』を紹介してみた。なかなかアメコミの雰囲気が良くでてるでしょ？　88年末にX68K版（カラー版）が発売されるそうだけど，それとは何の関係もないので，念のため。

プロローグ

ニューヨーク

キッチンへコーヒーを取りに行き，デスクに戻った私は，いつものようにデスクからオールド・クロウの瓶を取り出すと，たっぷりとコーヒーに注いだ。コーヒーを飲む時はいつも，ライかコーンのウイスキー，もしくはブランデーで飲むことにしている。そのコーヒーを半分ばかり飲んだ時，電話が鳴った。私はコーヒー・カップを置き，受話器を取った。

ベイ・ショアに住んでいる金持ちの未亡人からだった。「盗まれた宝石を見つけてほしいのです。」その老婆は言った。

「警察に知らせたんですけど，結局何もしてもらえなくて……。盗まれた宝石は全部で三つです。せめてそのうちのサファイヤの指輪だけでも見つけてほしいんです。あのサファイヤの指輪は主人の想い出の品なんです。」

私は金持ちの老婆に会うために彼女の家へと向かった。訪れたその家は，リンカーン記念堂よりは小さく，敷地もセントラル・パークより小さかった。

ドアをノックすると，背の高い初老の男が出て来た。この家の執事だというその男に探偵免許を見せ，今朝電話をもらった者だと言うと，奥の部屋に案内された。

窓の外には色とりどりの大きな三角形のスピネーカーがそこで4月の風に揺られている。吹く風はまるで洗いたてのビロードのように優しく私の肌を撫でていった。

「盗まれた宝石について，詳しく話してください。」私は言った。

「一週間前の晩，何者かが私の部屋に忍び込んだんです。次の朝，金庫から宝石と現金15,000ドルが無くなっていることに気がついて……。」

「金庫には鍵がかかってたんですか。」

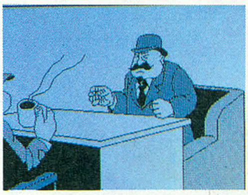
「ええ，確かに。でもよりによってあの指輪を盗まれるなんて……。探偵さん，あの指輪だけでも取り戻してください　あのサファイヤの指輪だけでも……。他の宝石や現金はみつからなくても締められます。どうか，あの指輪だけでも。」

その声は冬の夜に吹く風のように哀しそうだった。

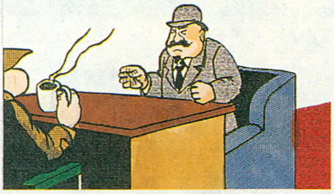
「主人は，結婚して間もなく戦争で亡くなりました。あのサファイヤの指輪は主人がくれた結婚指輪なんです。あの指輪には私と主人が一番幸福だった頃の想い出が詰まってるんです。あの指輪は主人との想い出のすべて，いえ，主人その物なんです。」

彼女のしわだらけの頬を涙がつたった。

その場限りの愛情を金で売る女もいれば，一人の人間を一生愛し続ける女もいる。想い出に埋もれて暮らすには，彼女の想い出はあまりにも少なすぎたのである。

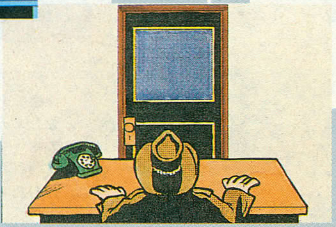


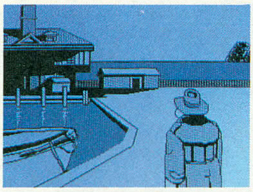
ゲームがスタートすると，いきなり最初の依頼人がやってくる。「最近私の妻に，やたらと脅迫めいた電話がかかってくるのです。なぜだか，つきとめてください」ここでハマッちゃう人が多いんだろうなあ。



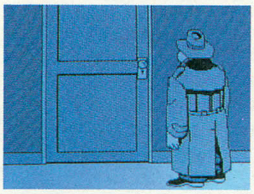


デスクでコーヒーを半分ばかり飲んだとき，電話のベルが鳴りひびいた。受話器を取ると，それはベイ・ショアに住んでいる金持ちの未亡人からだった。





「盗まれた宝石を見つけてほしいのです」その老婆は言った。「警察に知らせたんですけど，結局何もしてもらえなくて…。盗まれた宝石は全部で三つです。せめて，そのうちのサファイアの指輪だけでも見つけてほしいんです。あのサファイアの指輪は主人の想い出なんです」

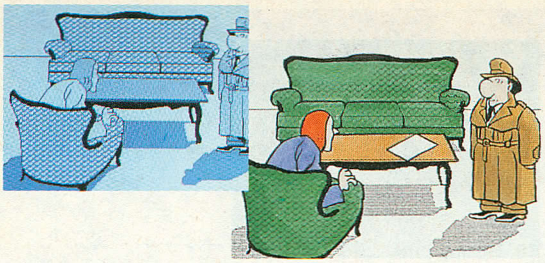


さっそく，その老婆，ミズ・マクガイアが住んでいるという家に足を運んだ。その家は，リンカーン記念堂よりは小さく，敷地もセントラル・パークより小さかった。

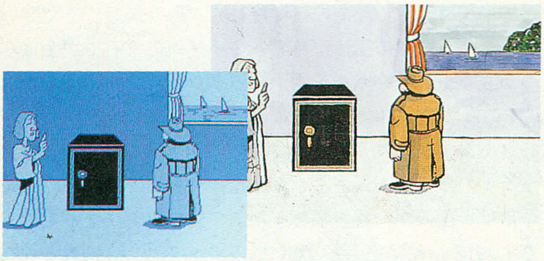


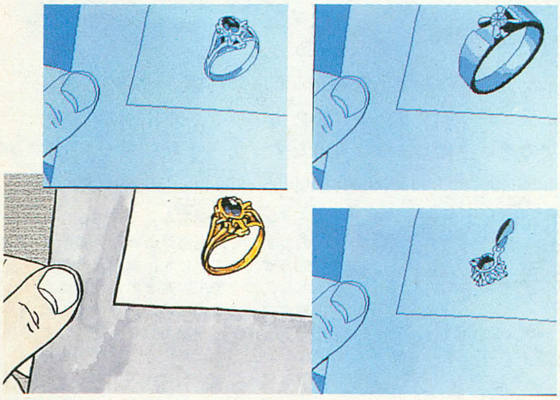
ドアをノックすると，家の執事がでてきた。ここは『カサブランカ』と同じパターンで，まずは自分の身分を明かしてみよう。それにはもちろん，非情のライセンスじゃなかった，探偵のライセンスを使わなきゃダメなんだけどね。





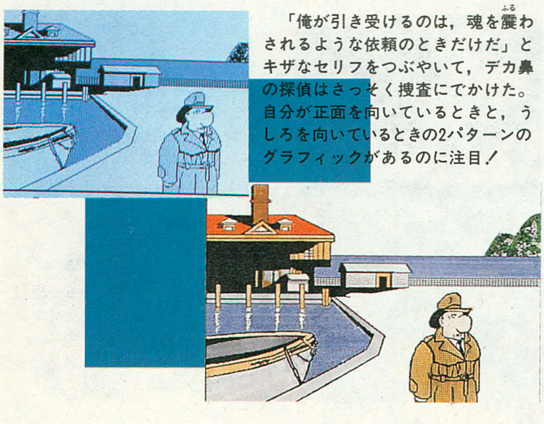
老婆が事件について話してくれた。「1週間前の晩，金庫から宝石と現金15,000ドルが盗まれました。よりによって，あの指輪が盗まれるなんて……。他の宝石や現金はあきらめられます。でも，あのサファイアの指輪だけは取りもどしてください。お願いします」





「主人は，結婚して間もなく戦争で亡くなりました。あのサファイアの指輪は，主人がくれた結婚指輪なんです。あの指輪には，私と主人が一番幸福だった頃の想い出がつまってるんです。あの指輪は主人との想い出のすべて，いえ，主人そのものなんです」

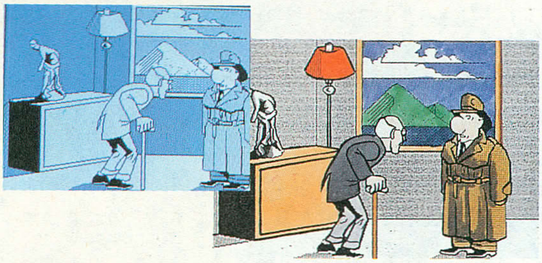
彼女のしわだらけの頬を涙がつたった。その場限りの愛情を金で売る女もいれば，1人の人間を一生愛し続ける女もいる。想い出に埋もれて暮らすには，彼女の想い出はあまりにも少なすぎた……。クーッ，泣っかせるねえ！



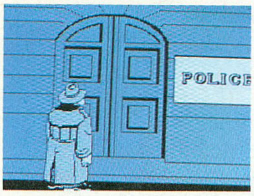
「俺が引き受けるのは，魂を震わされるような依頼のときだけだ」とキザなセリフをつぶやいて，デカ鼻の探偵はさっそく捜査にでかけた。自分が正面を向いているときと，うしろを向いているときの2パターンのグラフィックがあるのに注目！



まず手はじめに訪れたのが，ハリトン・アンティック・ファニチュアという骨董商。ミズ・マクガイアからもらった鑑定書を元に，ここへきたわけだ。H・A・Fというのは，単語の頭文字を三つならべたもの。



骨董商の主人，ロバート・マコールからいろいろと話を聞いてみた。盗まれたサファイヤは，30年前に1万ドルで売った物で，今なら15万ドルほどの価値がある物だそうだ。15万ドルといえば，約2,000万円。ヒェ～！

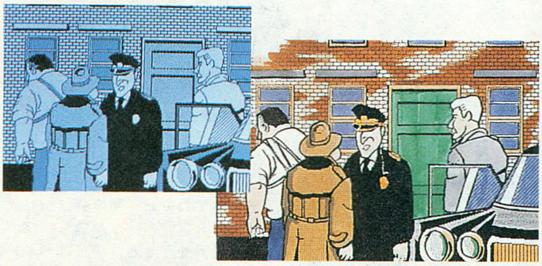


おつぎは警察にやってきた。探偵ってのは，ときには警察ともじょうずにお付き合いして，情報を入手していかなくちゃいけない。コンコン，入りますよ～!!

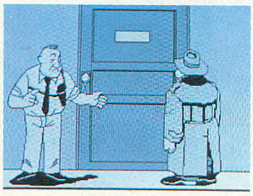




今回の事件の担当者を呼んでもらったが，たいしたネタは得られなかった。チクショー，何のためにここにきたんだヨ～って怒りたくなる気持ちはわかるけど，じつは彼らは，のちのち役に立つある大切なヒントを教えてくれるんだ。

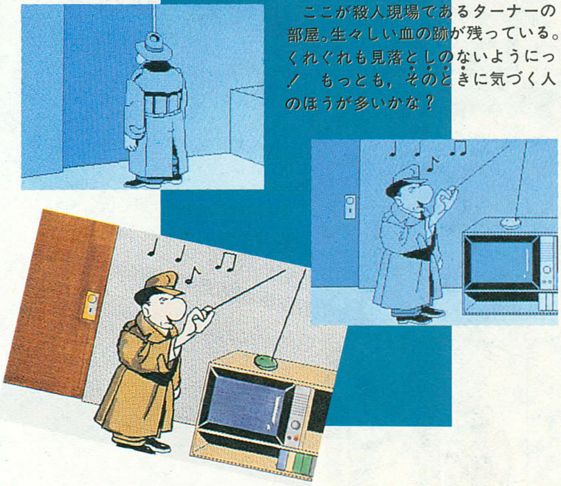


捜査を続けていくキミの耳に，殺人事件の情報が入ってきた。なんと被害者が，盗まれた宝石のうちのひとつを握りしめていたというのだ。ムゥ，ミズ・マクガイアに依頼を受けた盗難事件が思わぬ方向に発展しそうだゾ。

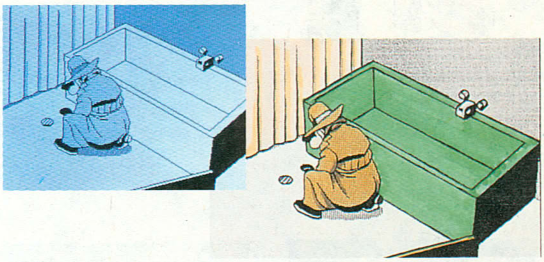


担当の警官たちの許可を得て，被害者であるターナーのアパートを調査してみることにした。「部屋の中の物をいじくるな！」とくどいほど言われたけど，もちろん，率直に承知したわけじゃない。



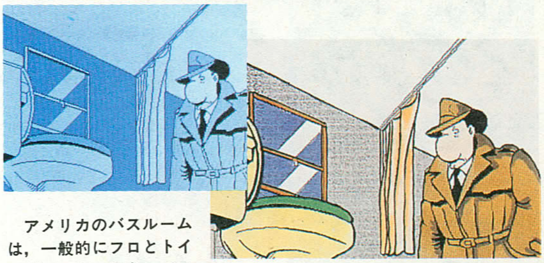


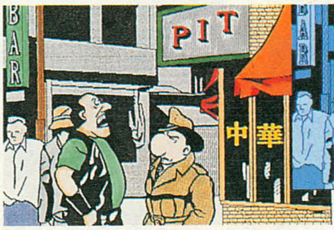
ここが殺人現場であるターナーの部屋。生々しい血の跡が残っている。くれぐれも見落としのないようにっ！　もっとも，そのときに気づく人のほうが多いかな？





オヤッ，この排水口は……!?　だれでもすぐに気づくだろうけど，クリアするには2種類のアイテムが必要だ。明かりを照らすにはライターでいい。では，針金の代わりになる物と言ったら？

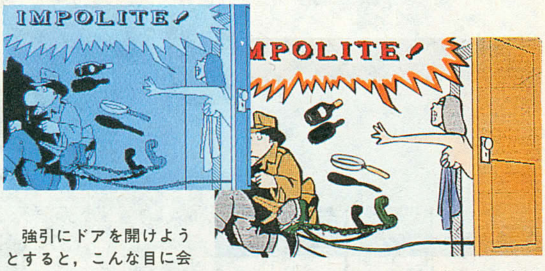




アメリカのバスルームは，一般的にフロとトイレがいっしょになっている。フロに入るときは，カーテンをフロオケの内側に入れるのが常識だから気をつけよう（ボクははじめての海外旅行のとき，それを知らずにバスルームをビショビショにしてしまいました，ハイ）。



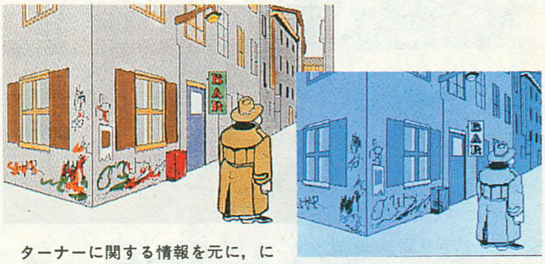
ターナーの部屋を調べただけでは，捜査は一向に進展しない。アパート内をしらみつぶしに歩き回ってみよう。探偵という身分を利用すれば何をしてもだいじょうぶ――？



強引にドアを開けようとすると，こんな目に会っちゃうことも……。まあ，アメコミにはよくあるタイプのギャグだね。ちなみに「IMPOLITE」というのは，「失礼な！」という意味。



殺人事件の死体発見者であるレニーの部屋を訪問した。コイツは，なんだか態度がおかしい。何かを隠しているようだ。エ〜イ，めんどうくさい，ここは一発……！



ターナーに関する情報を元に，にごった空気とアスファルトと酒のにおいが鼻をつく，ゴミためのような町，バウワリーにやってきた。ここにはたくさんの店があるようだ。一軒ずつチェックしていくべし。



フリークという名のバーは，残念ながらお休み。捜査する範囲が減ったなんて喜んでるのはダレ？　ボクじゃないモン，ネコじゃないモン。

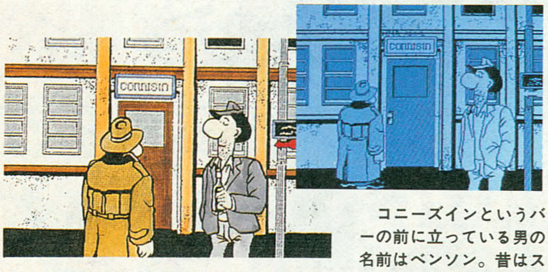


ピットという名前の中華料理店。この店の前に立っている男は，あろうことか，オ×マだったりするんだ。でも，実際の話，アメリカにはこういうヤツが多いんだよなあ。ア〜，気持ち悪い。



ドラッグ・ストアというのは，日本で言うコンビニエンス・ストアのようなもの。食料品から雑貨まで，日常生活に必要な物はほとんど置いてある。おみやげなんてのも置いてあるから，海外旅行に行ったときはこういう店を利用すると安くあがるゾ！

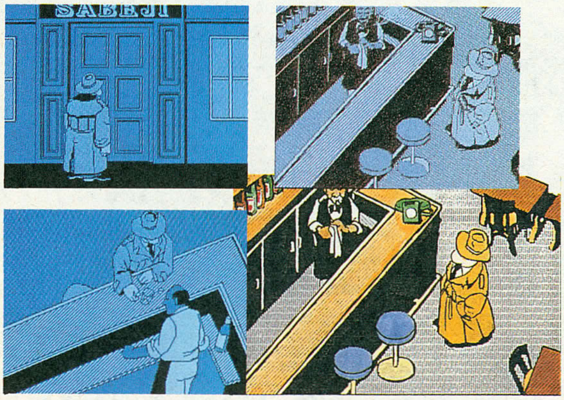




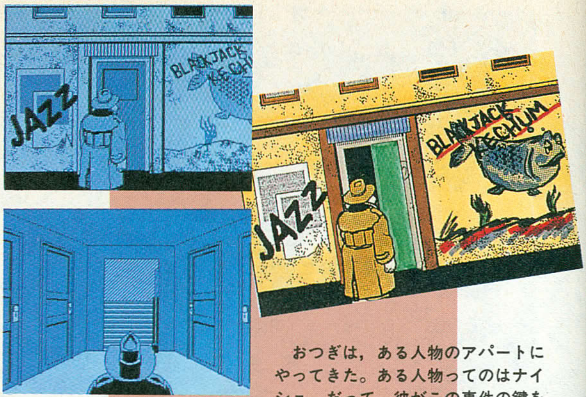
コニーズインというバーの前に立っている男の名前はベンソン。昔はスパイをやっていて，ソ連の行政執行委員のメンバーや，発狂した科学者の野望を打ちくだいたこともあるんだそうだ――アレ？　どっかで聞いたような話だゾ!?　ま，とりあえず酒でもプレゼントしてみましょうか。

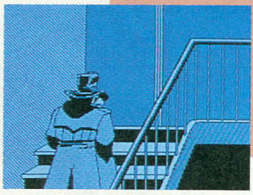


コニーズインの中の客たちは，捜査に非協力的。何も教えてくれないし，無視することさえある。だんだんイライラしてきちゃうけど，ま，アセラない，アセラない。軽く一杯ひっかけてみますか。



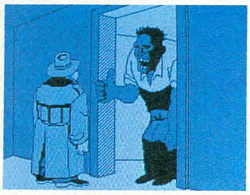
こちらは，サベージというシンプルなバー。ワイワイ飲みに行くならコニーズイン，彼女と飲みに行くならサベージってカンジだ。ここのマスターは，キミが持っているサファイアが偽物だと教えてくれるんだ（注：コレ以前にマコールの鑑定を受けているとダメ）。



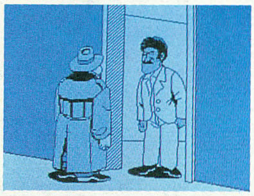


おつぎは，ある人物のアパートにやってきた。ある人物ってのはナイショ。だって，彼がこの事件の鍵を握る重要な人物だからね。ここまでくれば，だいたいゲームの80%ってとこかな。

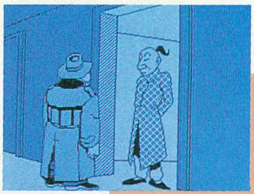




なんだか意味のわからない，巨大な大男。やっぱりフランケンシュタインと考えるのが妥当なんだろうか？　どう見ても，馬場に惨敗したラジャ・ライオンじゃないよな（知らないってば！）。

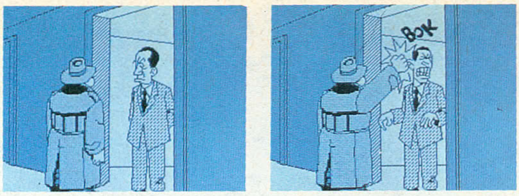


謎の黒人。ブラックシャフトか，カーロスリベラか，はたまたボボ・ブラジルか？　ひょっとしたら，ジャック・スペンサーかオズマかも…？　ナンのネタか全部わかったら，キミはえらい！

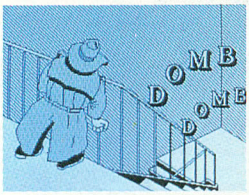


これまた謎の中国人。「役満対対大車輪翻一大三元四暗刻国士無双緑一色天宝一色三順三暗刻小三元中国四千年歴史。偉大中華料理美味。少林寺拳法強」と，わけのわからんことを，のたまわってくれる。

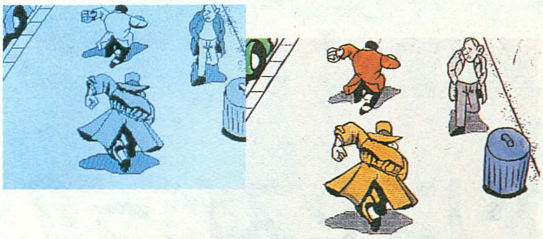




こちらは謎の法律家。「あなたは平和の道を知らない。あなたの目には，神に対する恐れがない！　さあ，なぐりたければ，いくらでもなぐりなさい」。オマエはミスター梅介かっつーの！

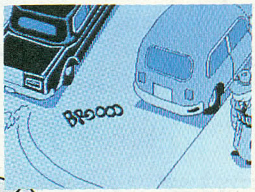


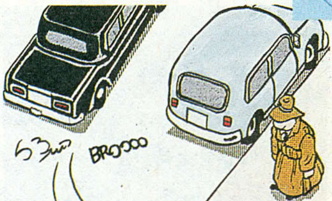
これが噂の追跡シーン。だれを追いかけているのかは，キミがゲーム中で確認してみよう。刑事，探偵ものには，こうした追跡シーンがつきものだもんね。

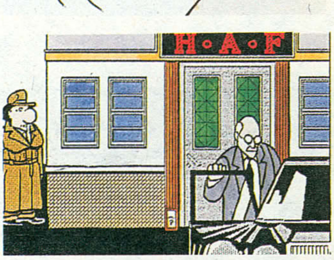


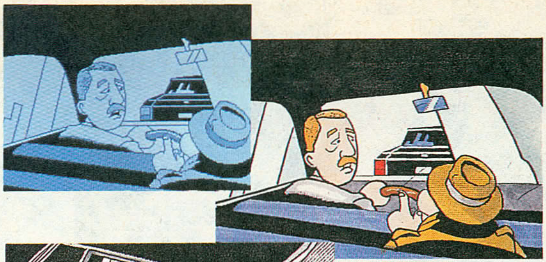


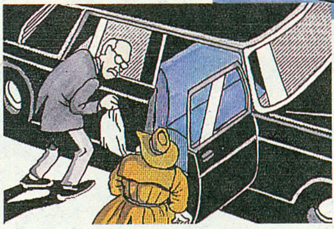
ようやく犯人の目ぼしがついて，キミがその前で張りこみをしていると，ヤツは車で逃げだした。ところが，この探偵さんは自分の車を持っていない。さあ，どうする？



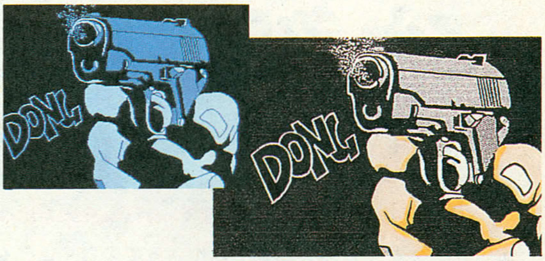




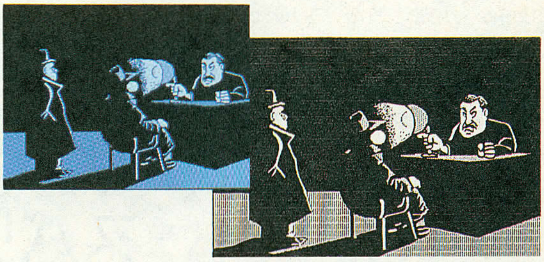




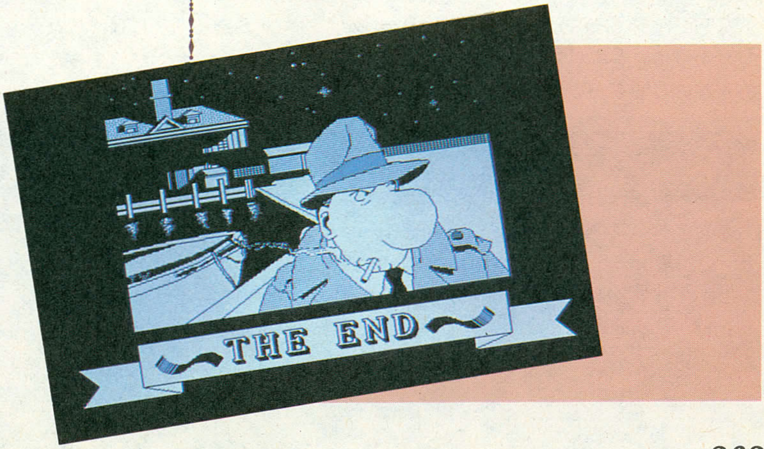
目には目を，車にはやっぱり車を。自分の立場をうまく利用して，車で追いかけちゃおう。♪チキチキマシーン，チキチキマシーン，猛レース，う～う～う～う～う。

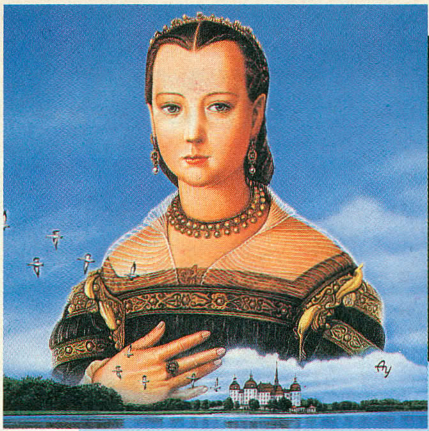


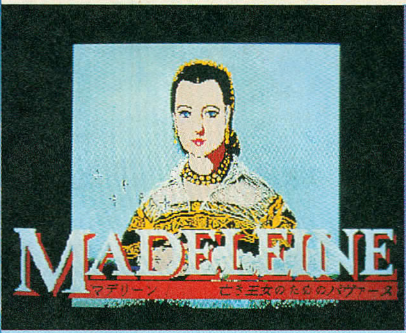
最後の切り札，拳銃は果たして火を吹くか？　事件をすべて解決すれば，アッと驚く真のエンディングが見れるゾ。それ以外の4種類のエンディングはいずれも中途半端なものだから，「THE　END」の画面がでてもダマされないように！



探偵だというのをいいことに，好き放題なことをやっちゃうと，このとおり，キミは逮捕されて取り調べを受けることに。ライセンスを取りあげられてしまって，まさにジ・エンド。同じミスをくり返さないように，再チャレンジ！







シンキングラビット
（ソフトベンダー武尊）

●対応機種
PC-8801シリーズ
X1turboシリーズ
●価格
3,200円

マデリーン

これぞ日本版 ウイザード&プリンセスだっ!!

どうしてシンキングラビットの作品ってのは，こうもAVGファンの心をとらえてくれるのかねえ。『鍵穴』『道化師』を超現実的推理タイプ，『カサブランカ』を涙，涙の小説タイプとするなら，この『マデリーン』は，なつかしのAVGタイプってとこかな。今までは理づめのシナリオを売り物にしていたシンキングラビットが，はじめて冒険物にチャレンジしてきたんだよね。

シンキングラビットの社長の今林さんていう人は，ボクと同じで，昔のアップルのAVG（日本語版はスタークラフト社より発売中）をかなりやりこんでいる人なんだ。この『マデリーン』には，そうしたアップル版AVGのノウハウが随所に盛り込まれている。とくに『ウイザード&プリンセス』を強く意識しているようで，知っている人なら，いろんな場面で笑えるかも。まあ，トリックもほどよくと言うよりも，かなりむずかしくて，ひさしぶりに正統派謎解きAVGに会えたって感じだ。AVGをプレイする前の，あの〝胸がワクワクするフィーリング〟も味わえたことだし，なんだかAVGの原点ってのを最認識させられた気がするね，このソフトには。

ズバリ評価！

このソフトの評価を最後につけくわえておくと，可もなし不可もなしってところだろう。それほどとりたてて注目する点はないけど，これと言った欠点も見つからず，平均的なレベルのデキ。冒険物にストーリー性をしっかりと持たせたのは，さすがシンキングラビット，やってくれる。

それにしても，2年ぐらい前だったらこういうタイプのAVGは山のようにあったのに，最近はどこのソフトハウスもRPGに逃げてしまったなあ。だからこそ，シンキングラビットのようにしっかりとした信念を持ったソフトハウスには，これからもAVG業界でがんばってもらいたいもんだ。まったく。

やる気をそそるプロローグ

私がそれを見つけたのは，1979年，ルーマニアとハンガリーの国境沿いにある町の小さな古道具屋でのことである。一見してガラクタばかりの店の中で，その一枚の肖像画が，まばゆいばかりに光り輝いているかのように見え，思わず足を止めてその絵に見入っている私に老人が声をかけてきた。

「いい絵じゃろう」

「ええ，とても」と私が言うと，

「これに描かれておる女性はご存知かな？」

私は，肖像画の描きかたや，女性が身に着けている装飾品等から，400年程度前のものだということはわかったものの，それ以上のことは皆目見当もつかなかった。私が首を

振ると,「古きモラビアの王，エスムラント2世の娘，マデリーン妃じゃよ……」

「えっ……？」

彼女のことなら知っていた。宗教改革のさ中，病床の実父，エスムラント2世を毒殺しようとして失敗し，城の塔に幽閉されたまま生涯を終えたという希代の悪女である。しかし，その肖像画に描かれてある人物からは，そんなことは微塵も感じられず，むしろ気立てのやさしい娘であるようにすら思えた。

「わしもはじめは信じられんかった」

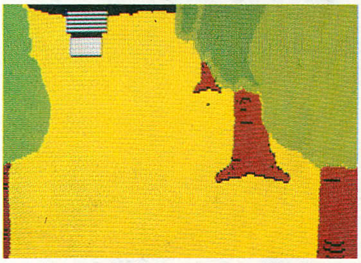
老人は，まるで私の心を見透かしたように話しはじめた。

「そう，あれは1906年，若き画学生じゃったわしは，パリで自堕落な生活を続けておった。まるでそれが芸術家の特権であるかのようにな。そんなある日，酔った勢いで冷やかしに入った古道具屋でこの絵を見つけたのじゃ。わしは，その崇高さに胸を打たれ，しばらくは動けんかった。その絵に描かれている娘に一目惚れをしたといってもいいじゃろう。後にこの絵に描かれている人物がマデリーン妃であることを知ったわしは，彼女が悪女であるはずがないと思い，彼女の過去を捜しだす旅にでたのじゃ……」

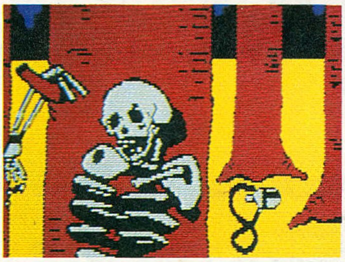
キミは老人の回想の中で400年の時を隔てた過去を捜す旅に出る。マデリーン妃は本当に悪女だったのか？

時間を超えた悲しい恋心の行きつく果ては？

Scene 1：冒険への旅立ち



ここがゲームのスタート地点。正面に小屋が見えるけど，とりあえずは東にある森に入ってみよう。森で道具をそろえておかないと，この先何もできないんだから。



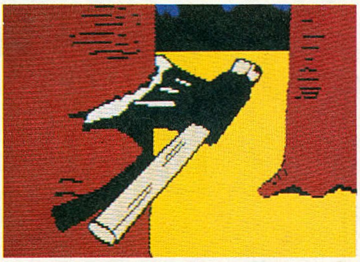
森の中のチェック・ポイントその①はガイコツの場面。きっと森に迷い込んだ旅人が，死んで骨になってしまったんだろう。拾えるものは拾っておこうぜ。



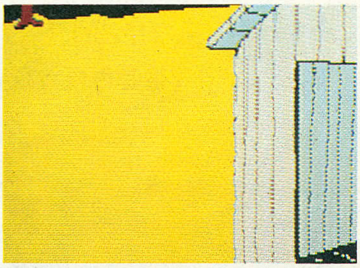
さあて，このチェック・ポイントその③がむずかしい。歩くとサクサクと音がするっていうけど，とくに何もすることはない。ま,「あさの実を取るには皮袋が必要」ってことさえ知っとけばいいのさ。

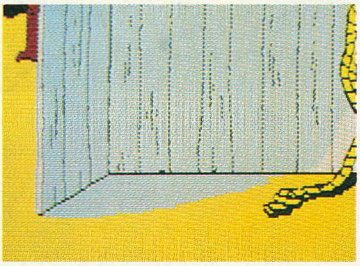


森の中はともかく広い。全部で16場面の同じ絵が，まさに四次元的なつながりをしているんだ。オマケに物も置けないから，もうほとんどマグレで進んで行くっきゃない。



チェック・ポイントその②。説明するまでもなく，ここではオノをもらっちゃえばいいんだ。Oh，No！





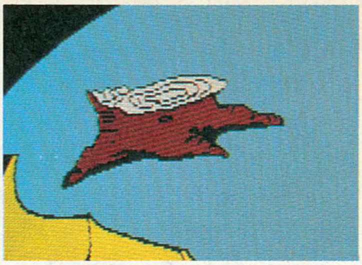
森の近くにある小屋，中に入ってみると，取ってくださいと言わんばかりにロープが置いてある。だけど，ロープだけで満足してちゃ，いかんぜよ！天井にも注目！

森をどうしてもクリアできないという人へ

森の四次元マップが『マデリーン』の第一の難関だ。あまりにもココが難しすぎると言う人が多いようなので，ズバリと各場面への行きかたを教えちゃおう。

- まずマップの中の※マークがついている「森入口」の場面から，北・北・南→ガイコツのある場面（スイトウが手に入る）
- そこからさらに，南・東→あさのみのある場面
- そこからさらに，西・北・東・東・南・東→オノが手に入る場面
- そこからさらに，南・北・北・西→※の位置へもどる

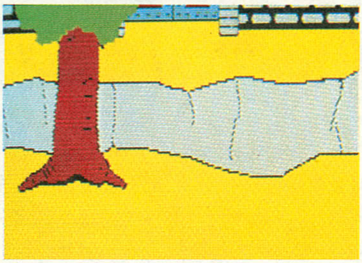
なにやらいわくありげな切り株がある。ここで何をしたらいいのかがピーンとひらめかないようじゃ，キミはまだまだアマイ。そういえば，『デーモンズリング』にも同じようなトリックが出てきたよね。



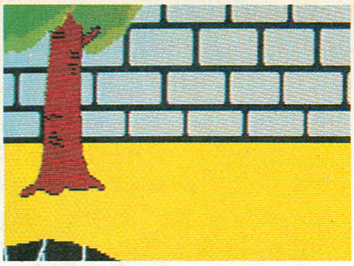
崖の下へ降りて行くと，きれいな川が流れていた。立て札には，「この水を飲むな」という文字が。ウ～ム，主人公は「お嬢さんのお気持ちだけでウレシイです」といって水を捨てる，減量中のボクサーのノリなのか？



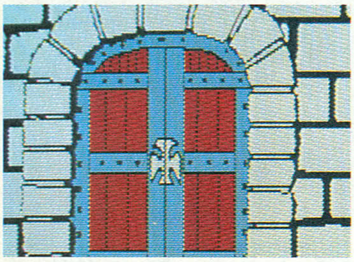
目の前に立ちはだかる谷と大木——まっ，なんとなくやるべきことはわかるよね。このゲームも最初のうちはトリックが単純でいいんだけど……。



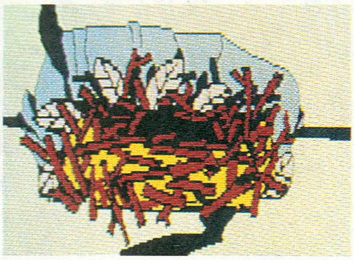
谷を渡ると，こんな場面にやってやってくることができる。ここにも謎があったりするわけだ。あのアイテムを持っていないと手も足も出ないゾ。



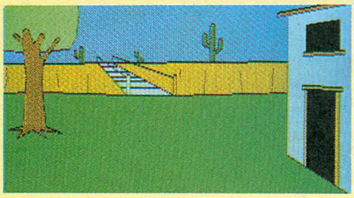
AVGにはひんぱんにでてくる城の門。ラッパを吹くとか，たたくとか，はたまた破壊するとか，開けるためにはいろんな手段があるけど，はたして，この門は開くのか？



この場面が見れたら，ひとまずオメデトウ。でもねえ，またまた意外なトラップがあって…。取れるからって何でも取っちゃうとあとで痛い目に会うゾ。

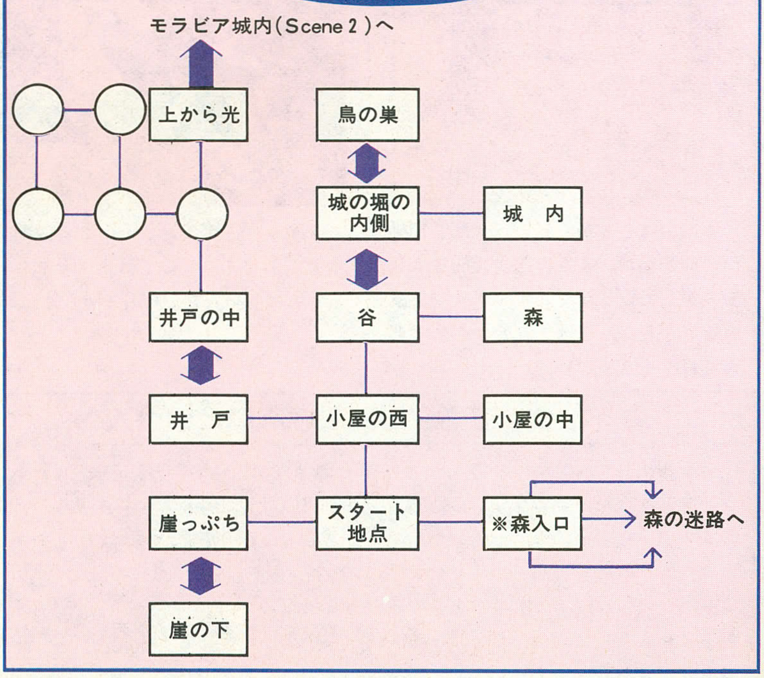


「ウイザード&プリンセス」ではこうだった！

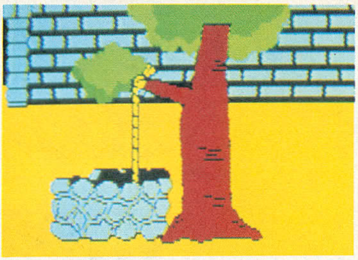


こっちのゲームでもやっぱり大きな谷がでてくるんだけど，ある呪文をとなえると，こんなふうに橋がかかってくれるんだ。谷のそばに小屋があるのも，何となく似てるでしょ？

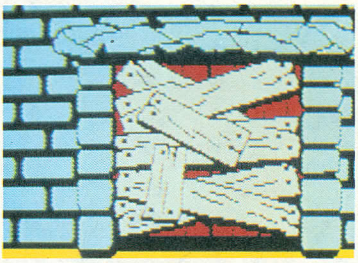
Scene1 マップ



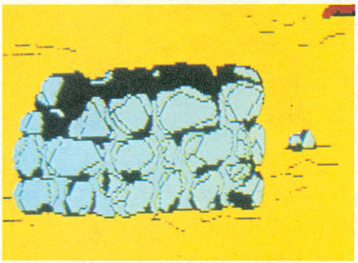
Scene2：モラビア城にて



井戸からぬけると，そこは城の中だった。ここがマデリーン妃が幽閉されたというモラビア城なのか。いろいろ手がかりが残っているにちがいないゾ。



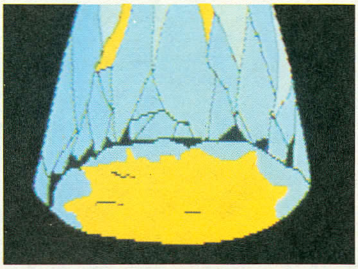
シンキングラビットのAVGには必ずでてくる，板でうちつけた扉。でも，今回は「くぎぬき」はでてこないようだね。とすると，開ける方法は……？



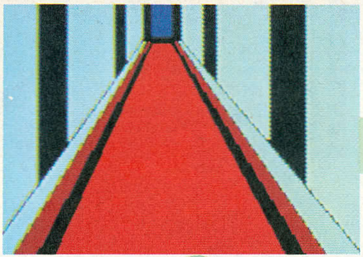
水が枯れていて，中が空洞になっている井戸。『北斗の拳』では，明かりをつけて井戸へ入ると思わぬ物が見つかったけど，ここでは……。

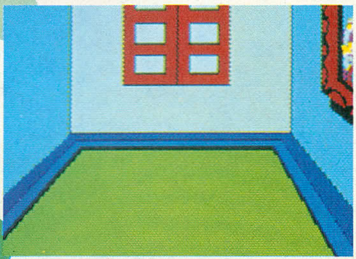


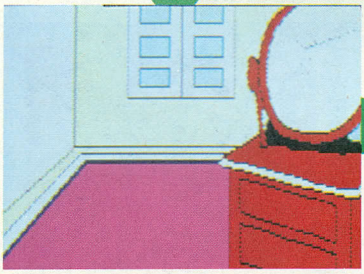
まっ暗な井戸の中を歩いていると，「何かあります」というメッセージが!!「何か」とはいったい何なのか？　さっき森の中で経験したことを思い出してみよう。そう，あさの実を取るために必要な物と言ったら……。

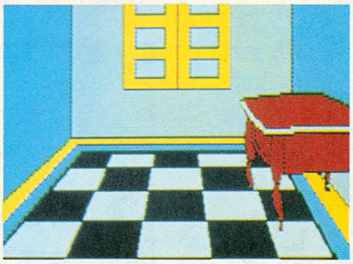


ようやく洞窟の出口に到着。しかし，ひとすじなわでは脱出できないようだ。「リレミト」の呪文が唱えられたらラクなのにっ！



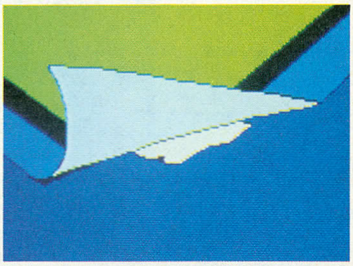




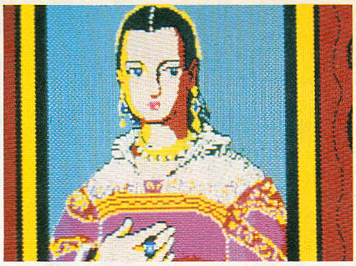


城の中を歩き回ると，いろいろな物が見つかる。その中のひとつがマデリーン王女の日記。

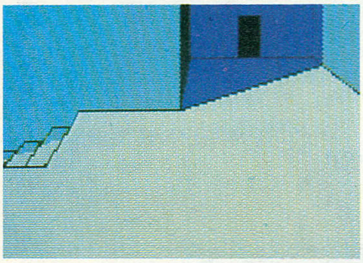
「家臣のネビウスから，私に王位継承の資格がないことを書いた手紙をもらった」と日記には記してあるけど，まさか王女は王位を奪い取るために王を毒殺しようとしたのだろうか？

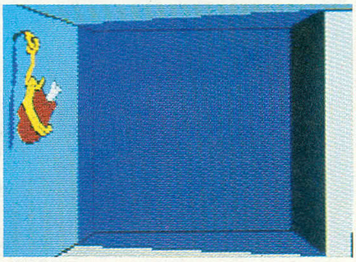


つづいて見つかるのが，ネビウスの手紙。「マデリーンは北の農村の女の子。王が他の女性に生ませたのは，私の養子のサミュエルなのです。私はサミュエルを王として即位させるつもりです。」

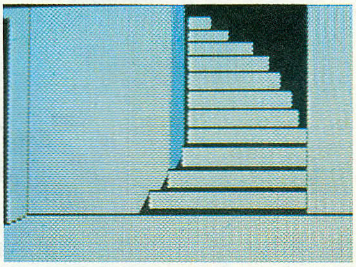


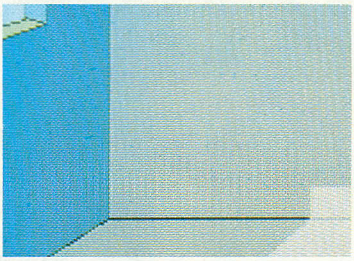
しかし，そんな数々の疑問もマデリーン妃の肖像画を見ると一発で吹きとんだ。こんな優しい顔をした人が，悪事をはたらくはずがないっ！　こうなったら手がかりを捜しに行ってみるしかなさそうだ。



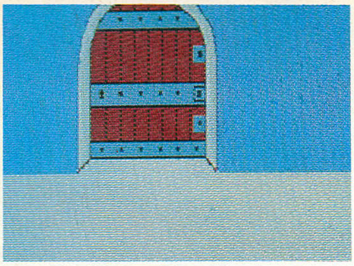


城の地下の壁には，ブラリとほし肉がかけてあった。もらっておくのは当然だけど，口にしないほうがいいヨ，くれぐれも。

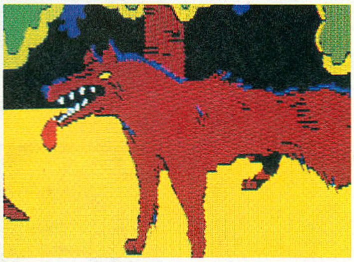




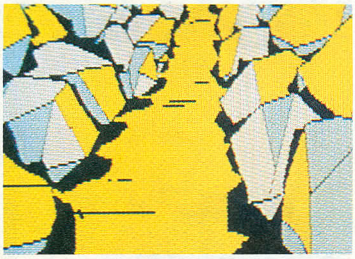
ここがこのゲームで最大の難関の塔の場面だ。じつは，ここでいろいろなことをしていると巻物が手に入るんだけど，はたしてキミには見つけられるかな？　ヒント：鳥のエサをまけ！

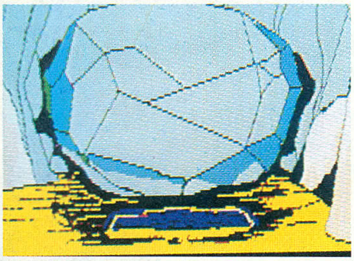


行く手をふさいできたのは，鍵のかかったドア。素手じゃ開かないってのは，あたりまえだってば！　鍵はさっき見つけたでしょ。

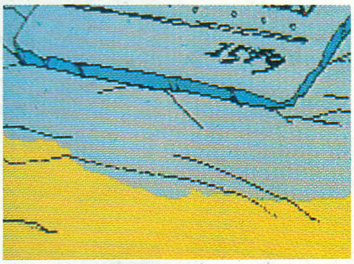


城をぬけると，そこは森だった。オマケに，道の真ん中で通せんぼしているのが，狂暴そうなオオカミくん。そんなに腹が減ってるんなら，コレでも食いやがれ！





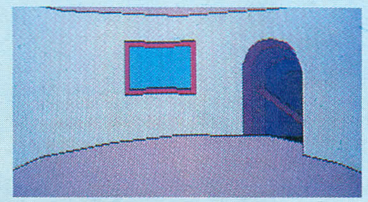
つづいての障害物が，ドーンと大きな大岩（大きいから大岩って言うんだっつーの）。『新竹』を思いだしちゃうのは，スケベなボクだけ？



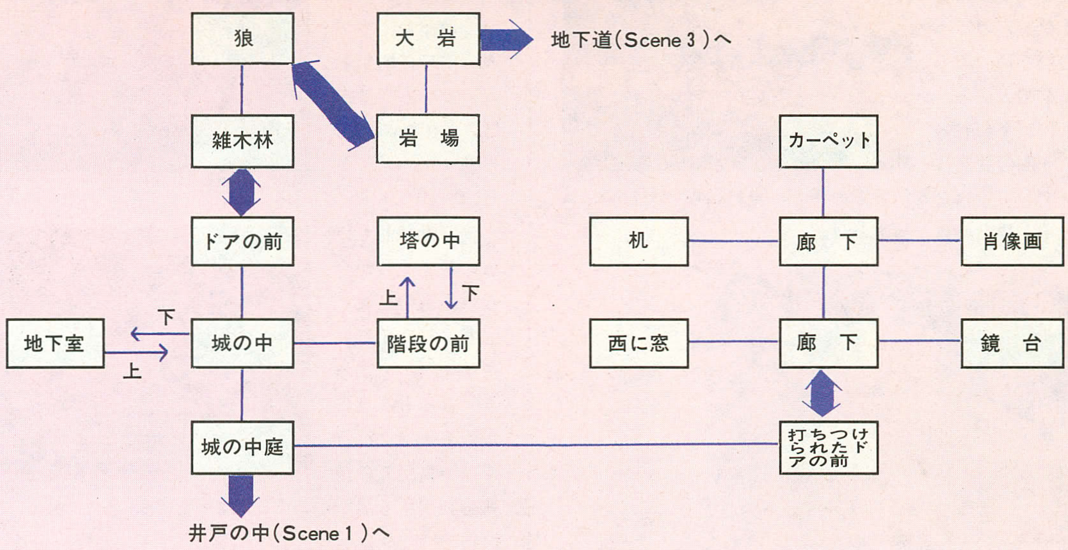
なんでこんなところにマデリーン妃の墓があるんだ!?「1579年，モラビア国の姫君マデリーンここに眠る」

「ウイザード&プリンセス」ではこうだった！

ほとんどラストシーンに近い塔の場面。ウロウロしていると，窓から鳥が飛びこんでくる。で，ネコにバケて鳥を殺しちゃうと……!!　この意外なトリックには感動したっけなあ。



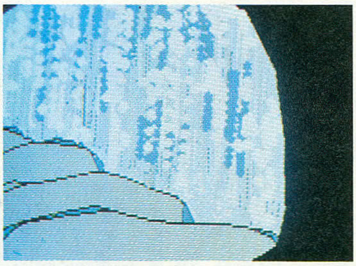
Scene2 マップ



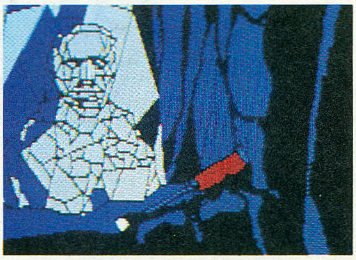
Scene3:果てしなき旅路



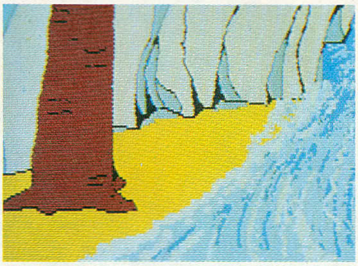
水を使って地下道に突入。薄暗いぬけ穴の中をひたすら進んで行くと，またもや「何かあります」というメッセージが!! ひえ〜，またまた名詞当てクイズをやらされるわけかあ？



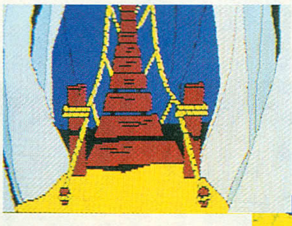
洞窟の裏側が滝になっていた，という比較的よくあるパターン。ひょっとして，ここは『ザ・クエスト』のパロディなのかな？

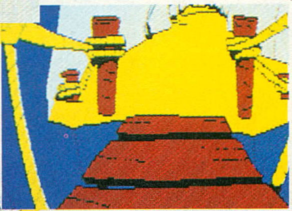


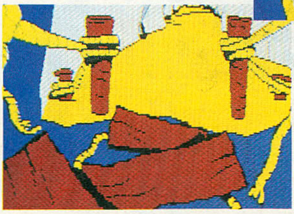
この場面を見るのも非常に難しい。滝の裏側の場面で「××見る」——わかるかな？



さあ，ここではちょっと頭を使おう。川をくだっていくための道具がないんだったら，自分で作っちゃえばいいのさ！ 二つのアイテムを組み合わせて……。

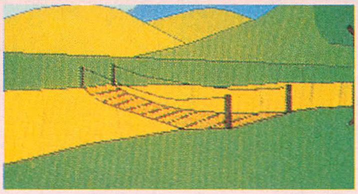




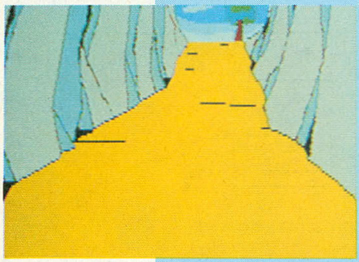


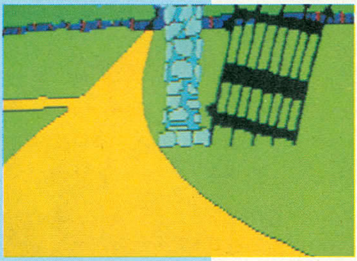
非常にインケンなトリックが使われている，つり橋の場面。ある一定の重量を超えると，ロープが切れて谷底にまっさかさま！ いずれにせよセーブゲームをしてからトライしたほうがいいヨ。

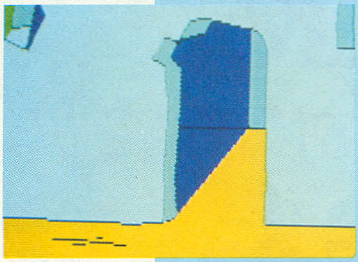
「ウイザード&プリンセス」ではこうだった！

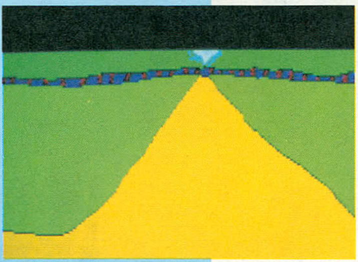


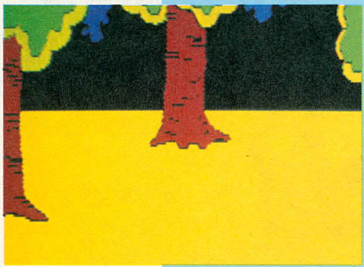
まるっきり同じような設定のこっちの橋では，ある呪文を唱えると，持ち物が全部谷の向こう側の洞窟にワープしてくれたんだ。そのあと，身軽になった自分はスイスイと橋を渡れたってわけ。



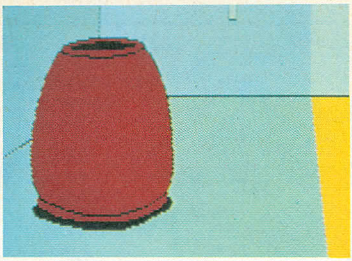




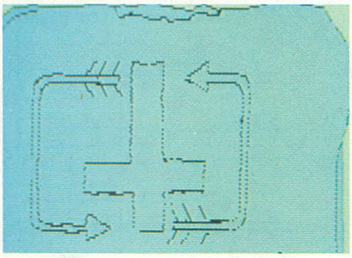




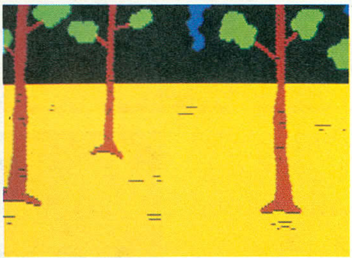
谷を渡ったあとも，えんえんと広い世界がつづいていく。何かを見つけるまで，歩け歩け！



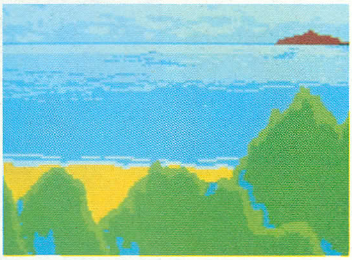
古ぼけた家の中には，巨大な水がめがさかさまに置いてあった。水がめの中には何かが入っていそうなんだけど……。二つの物が手に入るぞ。



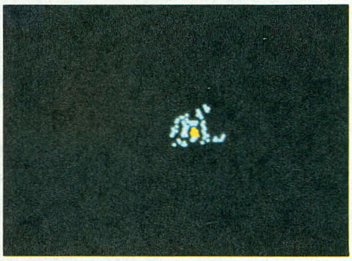
何を意味しているのかよくわからない，謎の石板。でも，覚えておいて損はないだろう，きっと。真のエンディングへ行く途中に，この情報を利用する場所があるんだ。



細い木がならんでいる林にやってきた。この場面でもやるべきことをやっておかないとあとでこまったことに……。さあ，どうする？

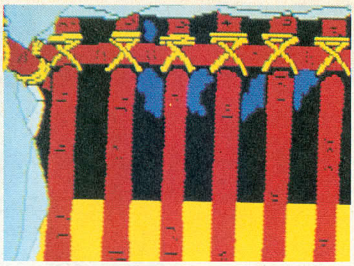


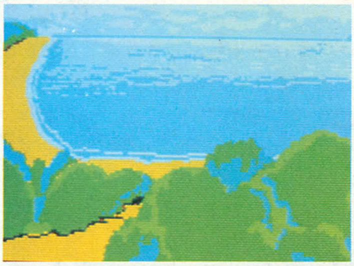
ここは湖と島が遠くに見える高台——こうやって，これから先に出てくる場面の伏線をひいておくのも，アップル版AVGの特徴のひとつなんだよね。



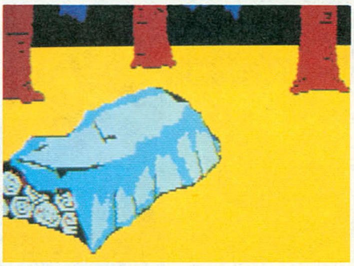
ツルッ！と足をすべらせて，落とし穴に落ちてしまった!! だけど，よーくまわりを見回してみると，なんとこんなところに稲妻の剣が（ゲームがちがうって！)!!

洞窟の出口には木で作られた牢獄が！　どうにかして壊したいんだけど，すでにノミは刃が欠けてしまっているはず。何か代わりになる物はないのかなあ？

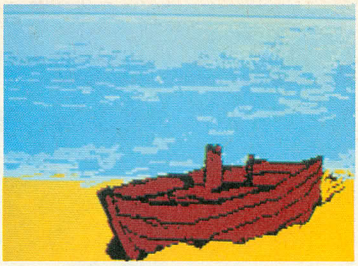




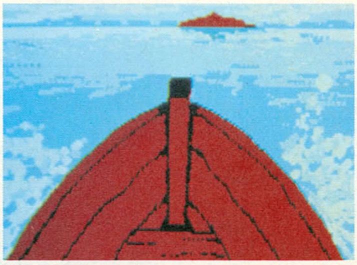
ここまでこれたら，80％はゲームが解けたも同然。ただし，マルチ・エンディングのすべてが見れるかどうかは，キミが今までに手に入れた物にかかっているんだけどね。



湖の岸辺に打ちあげられた壊れかけの小船——とくれば，もうどうしたらいいのかわかるよね。三つの道具を持っていればすぐにそうすることができるゾ。

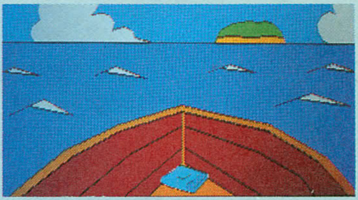


順風を帆に受けて，船は一路島へと進んでいく。さあ，エンディングを迎える舞台が見えてきたっ!!

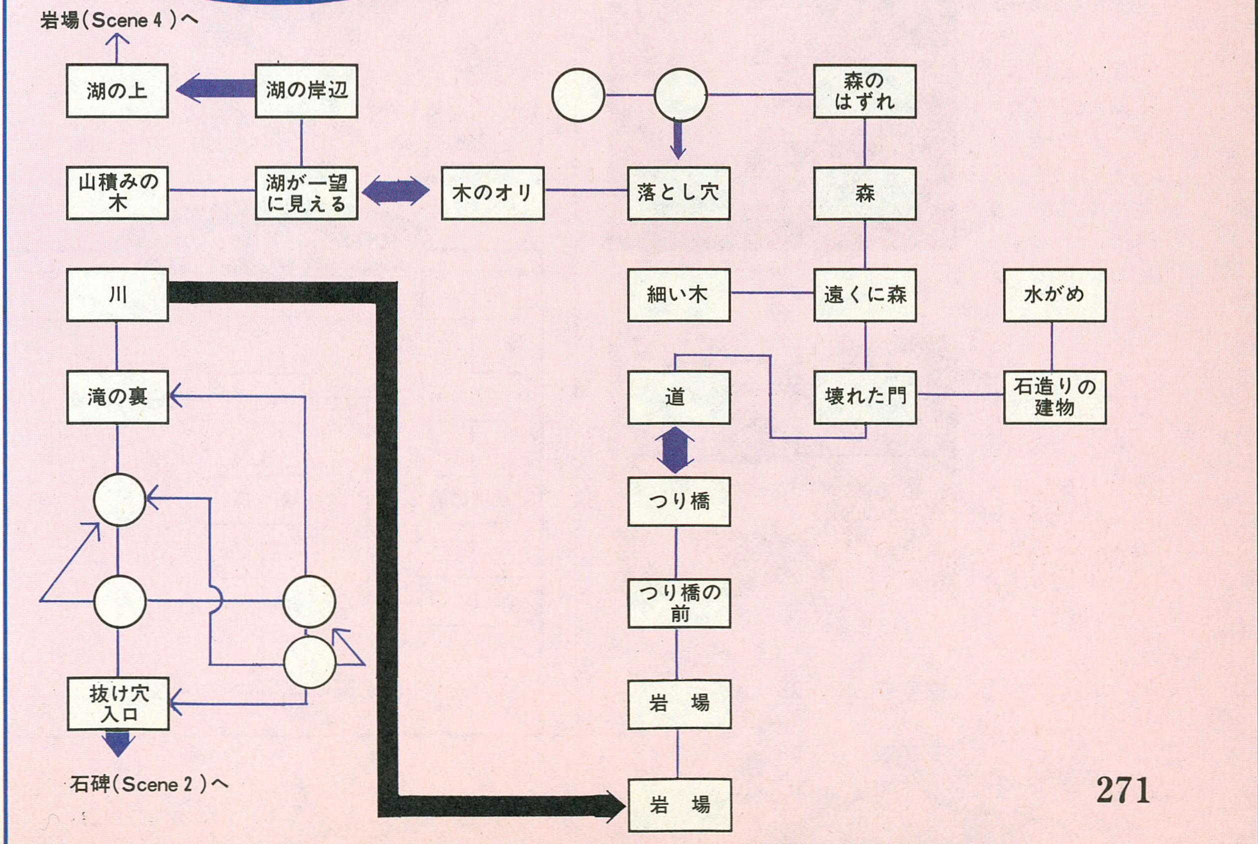


「ウイザード&プリンセス」ではこうだった！

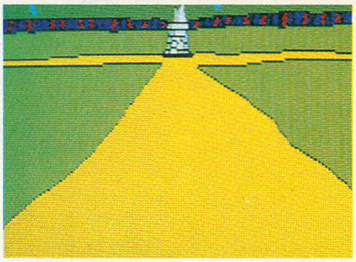
こっちの船は底に穴があいていた。その穴を×××でふさいで，北にある島に向かって航海していったんだ。でも，海がすごく広くて一歩まちがえるとすぐに迷っちゃったんだよな。

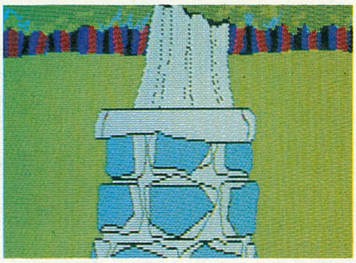


Scene 3 マップ

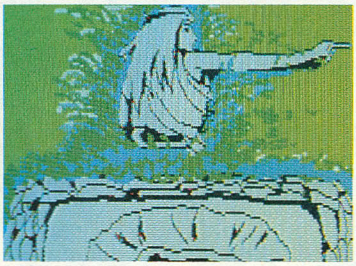


Scene 4:マデリーン妃を見つめて

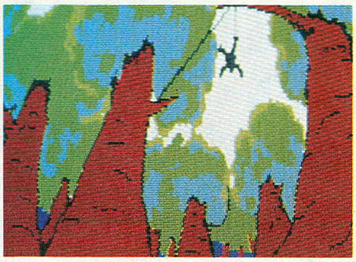




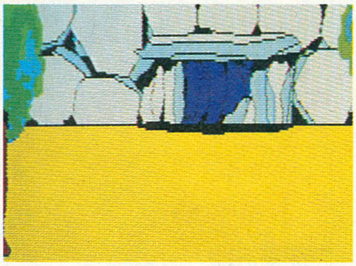
島に上陸して最初にやってきたのが，分かれ道の場面。その真ん中に立っている像は，上半身がなくなってしまっている。おかしいなと思って，見てみると……。



女神像の上半身は，芝の上に落ちていた。なんだか，像の指が右の道を指しているように見えるけど……。あなたはカァミを信じますかァ？



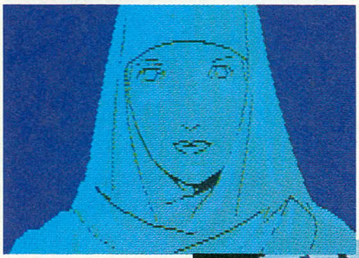
もしもまちがえた道を選んでしまうと，こんなふうに動物を捕るためのワナにかかってしまうんだ。まっ，人生は経験，一度くらいひっかかってみるのもいいかもね。

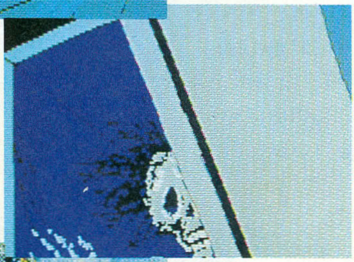


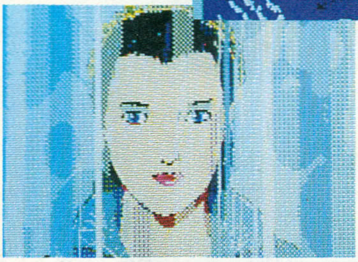
はるかな旅路をへて，ようやくゲームのラスト・ステージとなる坑道を見つけた。いよいよエンディングは近い。行動する前に気分を落ち着かせておこうぜ！

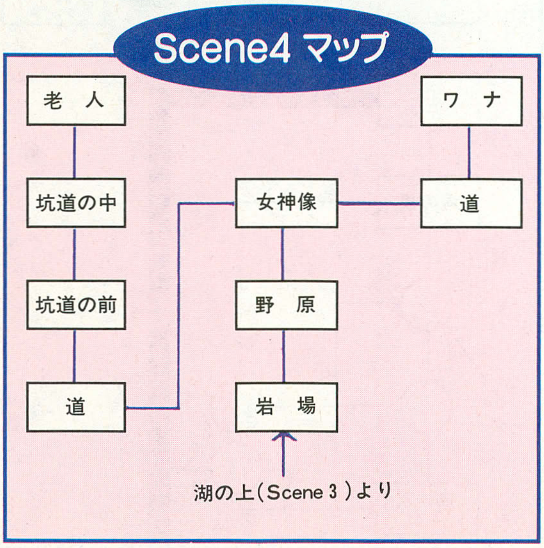


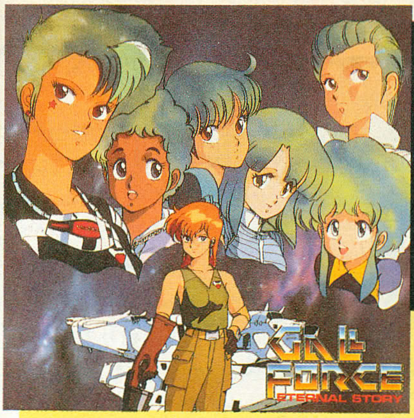
この老人が坑道の守り主。キミが彼にどういう態度をとるかによって，3とおりのマルチ・エンディングを見ることができるんだ。マデリーン妃は幸せな生涯を送ることができたのか，真のエンディングを見るのはむずかしいゾ!!











GALL FORCE ETERNAL STORY

スキャップトラスト
●対応機種
PC−9801シリーズ
PC−8801シリーズ
X1シリーズ
FM−7シリーズ
MSX2（SONYより発売）
●価格／ 7,800円

ガルフォース
『創世の序曲』

原作そのままのストーリーを満喫しよう!!

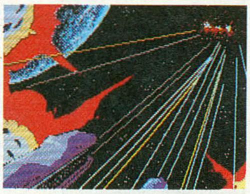
スキャップトラストのデビュー作でもあるこのゲームは，とにかくユーザーに楽しんでもらおうという意図のもとに制作された作品だ。妙なハマリを作らずに，ストーリーを純粋に楽しませようとしているのがうれしい。原作を知っている人なら，2，3 時間で解き終わってしまうだろうけど，必ずしも時間のかかるゲームがいいゲームだってワケじゃない。このゲームのように，サックリと遊べるのもなかなかGOOD。

オマケに，ファンならば泣いて喜ぶ原作者（園田健一，柿沼秀樹両氏）のオリジナル・グラフィックが50枚ほどゲーム中に使われている。このゲームでしか見れないグラフィックもあるのだから，ガルフォース・ファンは必見だ!!

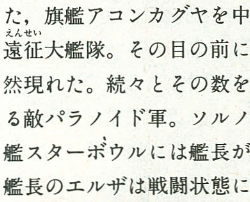
なお，今回の掲載にあたって，スキャプトラストから多数の原画をお借りすることができた。

ドドドンとここに載せてしまうので，ファンのみなさんは喜んでくれい！

プロローグ〜陰謀の渦の中へ



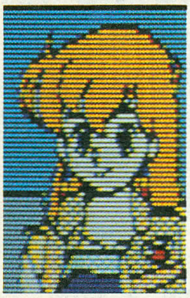
「ソルノイド」と「パラノイド」。対立する二つの種族があった。「ソルノイド」は現代で言う女性だけの種族，「パラノイド」は一定の形を持たぬ液体状の肉体の種族だった。
両種族間の争いは宇宙創世の時代から絶え間なく続いていた。小さな憎しみが争いを生じ，そしてそれは新たに深い憎悪を生む。遂に両者の戦いは宇宙全体にわたる恒久戦争へと発展したのだった。衛星カオスを死守する為に旅立った，旗艦アコンカグヤを中心とするおびただしい数の宇宙遠征大艦隊。その目の前に敵パラノイドの戦闘機部隊が突然現れた。続々とその数を増し，包囲する様に集結して来る敵パラノイド軍。ソルノイド宇宙艦隊の中の一つ，巡洋艦スターボウルには艦長が不在だ。その代役をつとめる副艦長のエルザは戦闘状態に入るべく，てきぱきと仲間に指示を与えた。アコンカグヤから攻撃指令が出た。一見，有利に見える戦況。しかしエルザは敵の動きを予見し，一刻も早く現在の空域から脱出する事を主張した。が，総指令部はエルザの主張を受け入れようとはしなかった。



刻々と色濃くなる危機。――敵パラノイド艦隊がワープして出現する！エルザの補佐をつとめるラビィは恐怖に蒼ざめた。考えたくもない嫌悪すべき予測。だが確実に実現する。エルザは指令に背く決意をし，乗組員に召集を呼びかけた。スターボウルに収納された脱出用小型宇宙巡恒艦スターリーフで脱出の準備にかかった。一人でも多くの仲間を救いたい…。
エルザはぎりぎりまで待った。
スターリーフはワープの為に光速ドライブに入った。乗組員の確認。エルザとラビィの他にはラミィ，パティ，ポニー，キャティ，ルフィの5人，合計7人。たった7人でパラノイドの手から衛星カオスを守らなければならない。後方では逃げ遅れた仲間達が宇宙に散ってゆくのが，スクリーンを通してかすかに見えた。
光速ドライブに入ったスターリーフの中にはひとときの安らぎがおとずれていた。ソルノイドとパラノイドという種族間の争いを超越した巨大な計画の渦に巻き込まれているとは知らずに…。
ガルフォース「創世の序曲」，これは宇宙とその歴史の運命にゆれる7人の少女達のドラマティック・アドベンチャーである。

キャラクター・インフォメーション

RABBY<ラビィ>19才



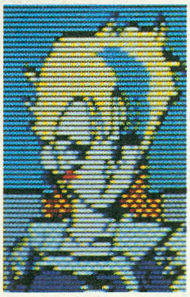
戦略的なセンスはバツグンで，軍のシミュレーション大会でも優秀な成績を収めている。エルザの作戦補佐をし，数々のピンチを乗り越える。ラビィはエルザの戦士としての美しさにあこがれを持っていて，お互いの心をわかりあえる良きパートナーでもある。ガルフォース「創世の序曲」では主人公をつとめる。

ELUZA<エルザ>21才



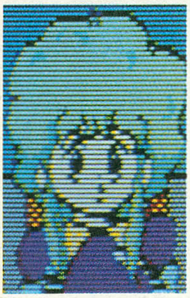
衛星カオスを死守するため旅立ったソルノイド軍宇宙遠征大艦隊。そこに突然出現した敵パラノイドとの戦闘において，いち早く危険を予見したエルザ。自分が何をすれば良いのかを客観的に把握(はあく)し，その機敏な行動力や仲間に対する思いやりなどから，クルー達の厚い信頼を得ている。

LUFY<ルフィ>21才



過去の戦いにおいて突撃隊に所属し激戦の末，ただ1人生き残った戦士。その天才的な戦闘は，「撃墜天使(ショットダウンエンジェル)」の名にふさわしい。たった7人しかいないクルーの中で，ただ1人のずば抜けたテクニシャンだ。気性は激しく言葉使いも乱暴だが，本当は純粋でシャイな心を持っている。

RUMY<ラミィ>15才



早くオトナになりたいと大人の恋に興味シンシンで，いっしょうけんめい背のびをしている女の子。クルーの中ではマスコット的存在で，まだあどけなさが残る表情はキュートでおちゃめ。戦うことより食べることの方が大好きで，ジャム作りにかけては150種類以上のレパートリィを持っている。

PONY<ポニィ>18才



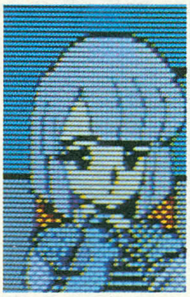
スターリーフのメインテナンス，コンピュータなどに関して優れた知識を持つ技師。コンピュータ「OX—11」のオペレイターシートに座ると，生き生きとそして語りかけるようにOX－11を操作する。小型コンピュータ・ロボットのトイルやアイルも彼女が設計し，作ったものだ。戦いより，純粋なメカにひかれる女の子。

PATTY<パティ>17才



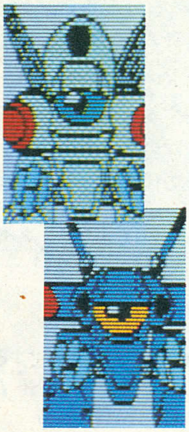
医学的な知識に優れていて，ラビィや他のクルー達の質問にスラスラと答えてしまう。未来を予見するセンスを持つ母性豊かな女の子。また親しみのある性格は，他のクルーからも好かれている。しかし，戦いとなると持ち前の力を発揮し，ルフィのサブとしてアシストをし，活躍する。

CATTY<キャティ>16才



物静かであまり自分から話すことをしないキャティ。カワイイ顔だが，どこかふしぎな感じのする少女。コンピュータ・オペレータとして情報整理を担当している。戦闘に関して天才的なルフィとは違い，戦いは苦手だが本当は争いのない種族の繁栄を心から願っている。

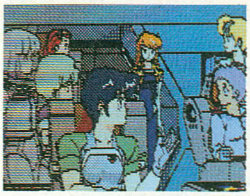
TOIL&AIL〈トイル&アイル〉



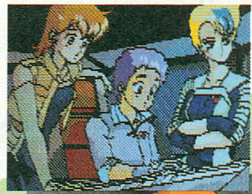
スターリーフの艦内でガルフォースのメンバーを助け，良きアドバイスをするロボット。トイルは頭部が丸く，アイルは平らな2機のカワイイコンピュータ。人の言葉を理解し，電子音の〝Pi〞という声とともに話すことができる。その人工知能は，OX－11におよばないものの，宇宙空間における位置・空間・移動などのデータを瞬時にして解いてしまうパワーを持っている。



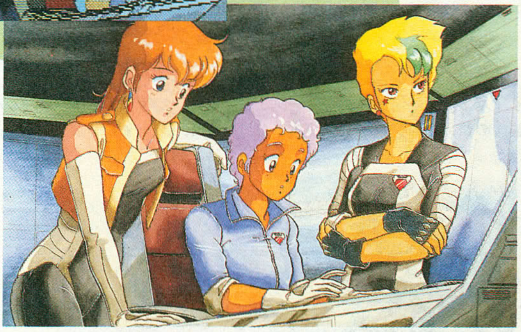
ルルルルルル……眠っていたラビィは，けたたましく鳴り響く非常警報装置の音で目をさました。エルザからの緊急連絡のようだ。ふわあ～あ，急いで着がえなくっちゃ。

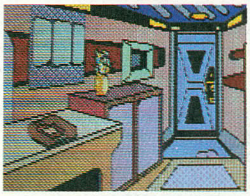


スターリーフのデッキに行ってみると，なにやらみなさんが深刻な顔をしている。話によると，光速圏の重圧に耐えきれずに光子エネルギー反応炉が吹きとんでしまったらしいのだ。早く直さないと，Danger, Danger！



エルザの指示を受けたラビィとルフィは，スターリーフのマザー・コンピュータＯＸ11へと向かった。天才コンピュータ少女ポニーが，軽快な指さばきでコンピュータを操作する――えっ，Ｇキャンセラーが壊れてるんだって!?





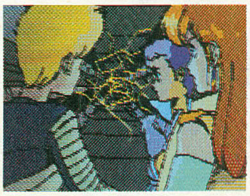
ここは，ラビィの個室。映画の『ガルフォース』だと，クルーの部屋はとても散らかっているんだけど，ゲームのほうではちゃんと整理整頓できているようだね。女の子の部屋はこうでなくっちゃ！



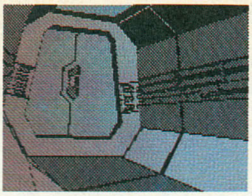
今度はちょびっとブリッジに寄り道。すると，エルザに「この緊急事態に何をやってるの！」などと怒られてしまった。エルザさん，そんなに怒らんといてや。



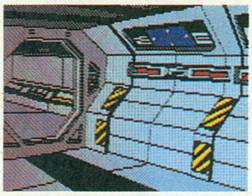
さっきポニーたちとやってきたコンピュータ室に再度足を運ぶ。部屋の中央にドーンと置いてあるＯＸ11が気になるけど，いじっている暇なんかありゃしない。――寄り道もこのくらいにしておこう。



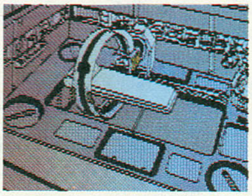
さて，Ｇキャンセラーを修復しようと３人は動力室へと向かったのだが，行く手を高電圧のスパークにはばまれてしまった。ピンチのときは仲間にアドバイスを求めるといいかも。キャティちゃん，なんか教えてよ！



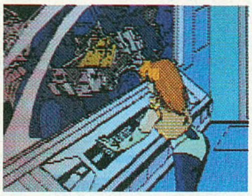
こうなったら，ハッチから一度艦外にでて，Ｇキャンセラー・ルームに突入するしかない。オッと，あせらない，あせらない。その前にもう一度艦内を歩き回って，必要なアイテムを集めてこなくっちゃ。



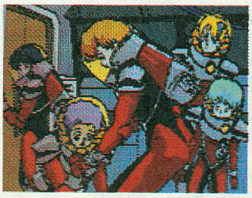
ここは武器庫。バズーカ砲やプリズム砲などの大型の武器もあれば，ワイヤーロープやバッテリーなどの小型の道具もある。持てる物に制限があるので慎重に選択しよう。



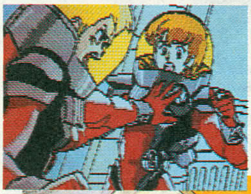
あらゆる医療機器がそろっている医務室。いかにも近代的って感じがするね。まだここでは何もすることがないので，とりあえずは他の場所へ移動しちゃおう。



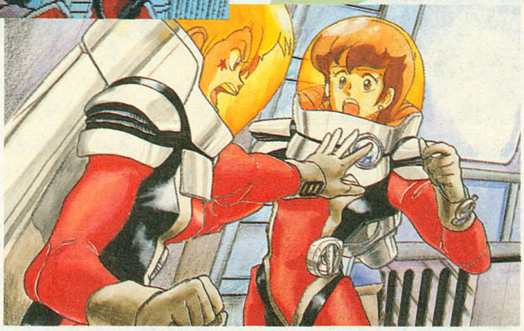
おっ，ここはパワードスーツの格納庫のようだ。ブロンディがズラリとならんでいる。ガンキャノンや量産型のジムはないのかなあ？（ガンダムじゃないってば）

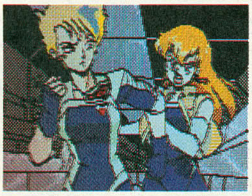


必要なアイテムがそろったら，ハッチを開けて艦外へ。しかし，そこで見たのは敵の戦闘機だった。それも単なる戦闘機ではない。特殊部隊のようだ。なぜ，こんなところにヤツらがいるんだろう？

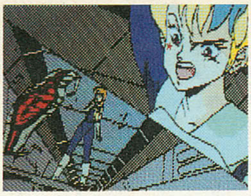


「なんでこんな近くにくるまで気がつかなかったんだ！」と激怒するルフィ。気性の激しい彼女は，任務を忘れて格納庫のブロンディへと向かう――。

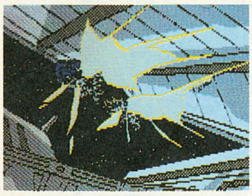




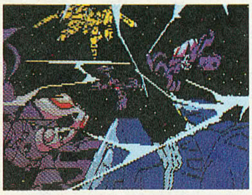
そんなルフィをラビィは必死に止めようとする。「あなたはどうしてそう勝手なことばかりするの？　あなたのわがままで，いったい何人の人が死んだと思っているの？」だが，ルフィはきかない。



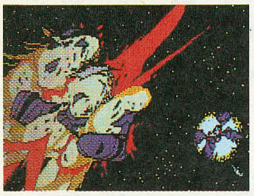
胸についているペンダント――撃墜天使（ショット・ダウン・エンジェル）とも呼ばれる彼女に贈られた勲章――を床にたたきつけて，ルフィは叫んだ。「こんなものが欲しくてパラノイドと戦ってるんじゃねえ！」



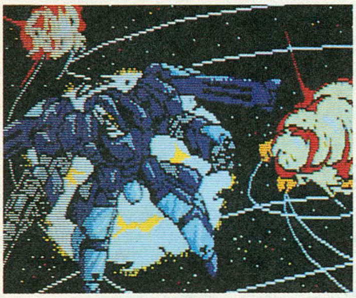
すでに宇宙へ飛び立ってしまったルフィを追うために，ラビィはオートのブロンディで発進した。その手に，ルフィを傷つけてしまったことに対する後悔の証しであるペンダントを握りしめて……。



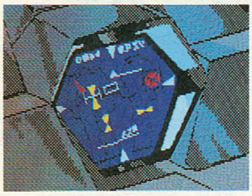
ここがこのゲーム中最大の難関のパラノイド特殊部隊との戦闘シーンだ。選択できるコマンドは，「見る」「攻撃」「回避」「話す」「戻る」の５種類。まちがったコマンドを選択しようものなら，たちまちハチの巣にされてしまうゾ！



やったあ〜，１機撃破!! 攻撃することよりも逃げることを重視すれば，きっとこの画面が見れるハズ(回避・回避・攻撃のパターンでＯＫ)。なにしろ敵はウジャウジャいるんだから，慎重に行動するようにしよう。



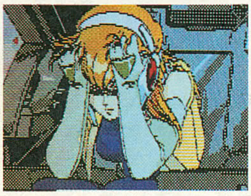
さすがアタッカーズのルフィ，ひとりで３，４機と互角にやりあっている。こっちも負けてられないぜ！(まあ，はしたないお言葉♡)



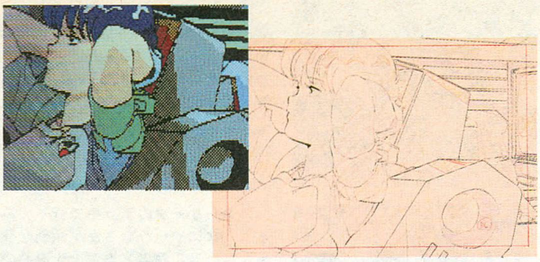
おっと，ルフィのほうばかり見ていたら，自機のエンジンをやられちまった！ それに，エルザからの通信によると，あと２，３分でワープ圏内に入るそうだ。まさに，絶対絶命！



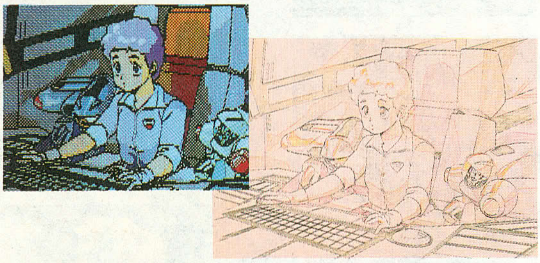
油断をしていると，こんなふうにキミの乗ったブロンディは大爆発！残念ながら，この画面になってしまったらゲーム・オーバーだ。ゲームはまだまだ序盤戦，気を取り直して再チャレンジ!!



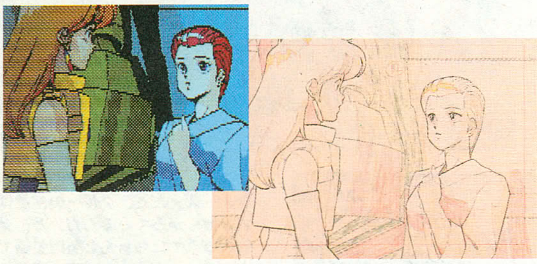
Ｇキャンセラーの修復が終了し，スターリーフは光速ドライブに入る。ラビィはなんとか帰還できたものの，そこではじめてルフィの死を知るのだった……。



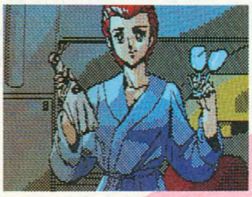
ルフィの死で気が抜けてしまったスターリーフ内。メインデッキでは，パティとラミィが何やら話しているようだが，その表情にはいつもの明るさが見られない。



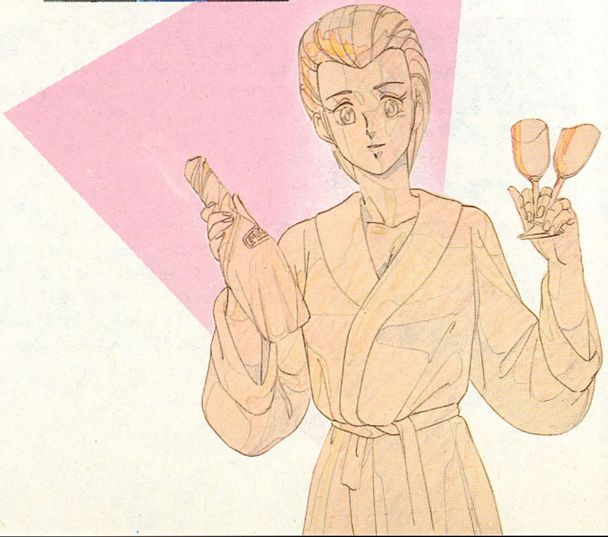
コンピュータ室では，ポニーがコンピュータを相手にシミュレーション・ゲームをやっている。と言っても，決して発売中止になった『史上最大の作戦』をプレイしているわけではない（わかんないだろうなあ）。

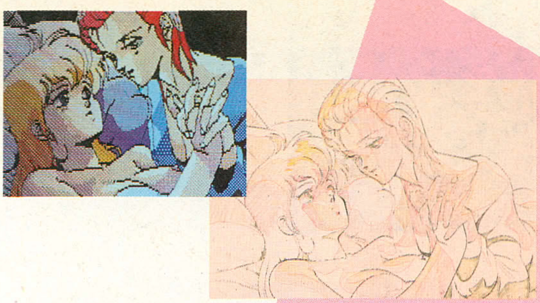


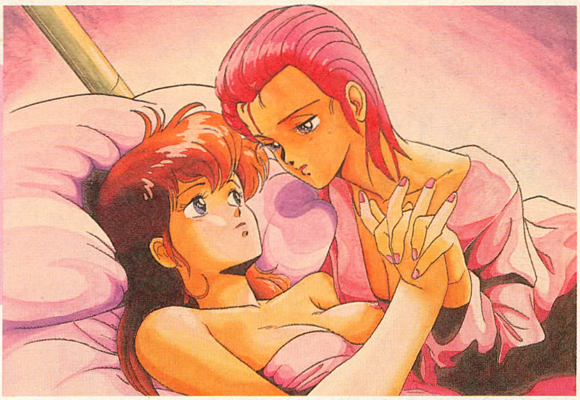
何も手につかないラビィは，格納庫でブロンディの整備をしていた。そこに姿を現わしたのがエルザ。失意のラビィを自分の部屋へと誘うのだが……。



「とっておきのワインがあるのよ」と，エルザ。何のためにラビィを誘ったのか，あくまでも本心を隠したままエルザはラビィに近づいていく。



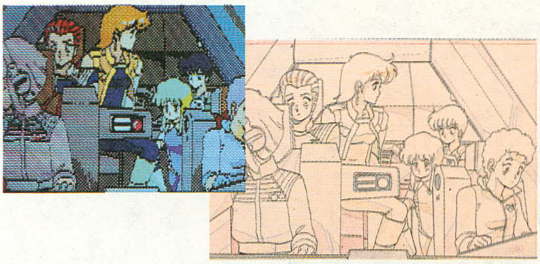




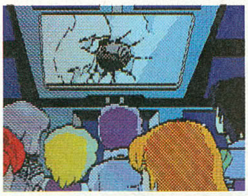
「誰にも聞かれることなく，あなたと２人きりで話したかったの」エルザはラビィの耳元で優しくささやきはじめる。そこでGキャンセラーの故障が意図的なものではないかと聞かされて，ラビィは愕然とするのだった。



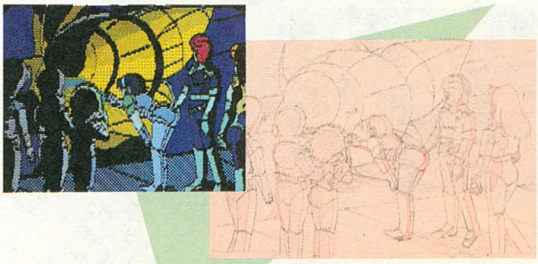
こ，こんなことしちゃってイイのかなあ？　セリフもかなりドギツイし……。こら，18才未満のキミは目を閉じなさい／　といいながらも，ごていねいに原画まで載せちゃうボク。



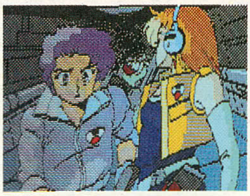
と，そのとき，メインデッキから緊急連絡が入ってきた。なにやらスターリーフ内に異変が起こったらしいのだ。ちくしょう，せっかくイイところだったのに!?



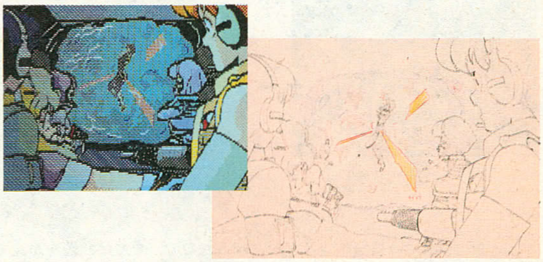
ヤヤッ，見たこともないようなカプセルがスターリーフに突き刺さっているゾ／　一体アレは何だ!?　ここからじゃ良く見えないので，近づいてみるしかなさそうだ。



カプセルからは得体の知れない液体がドロドロと流れだしていた。ひょっとしたら，中に未知の生物がいたのでは？　そうだとしたらタイヘンだ。艦内がたちまちエイリアン地獄と化してしまう。



というわけで，ラビィは気の弱いキャティとコンビを組んで，艦内パトロールをはじめた。まるで『ジーザス』のような緊張感。と，そのとき，エルザたちのほうに怪物が出現したとの連絡が入る。



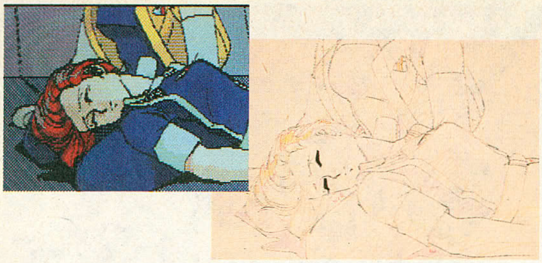
お，遅かったか。駆けつけたときには，すでにエルザが怪物の体内に取り込まれてしまっていた。銃をいくら撃ち込んでも，ヤツはひるみもしない。



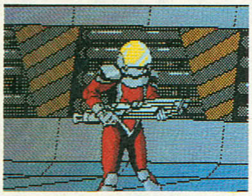
一瞬，エルザの体がビクンとケイレンしたかのように見えた。どうやら，怪物がエルザになにかの衝撃を与えたようだ。あまりのショックに失神してしまうエルザ――。



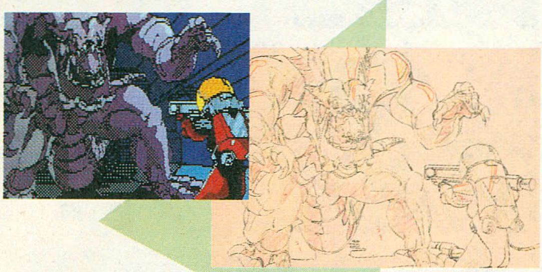
ギュイイーン。不気味な音と共にエルザをはきだすと，怪物はドリルのように体をくねらせてどこかへ消えてしまった。関係ないけど，この怪物の姿，NANNOの主演映画にでてきた菩提樹に似てると思いません？



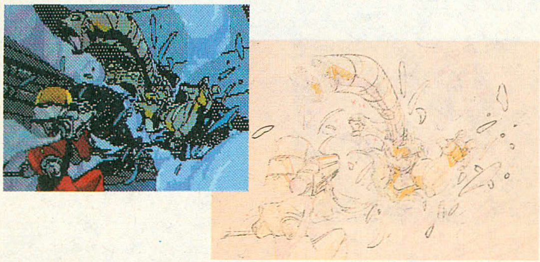
「エルザ，しっかりして!!」アセる気持ちはわかるけど，エルザの体のことを考えるのが第一。とにかく，気絶している彼女を医務室に連れていかなくちゃ！



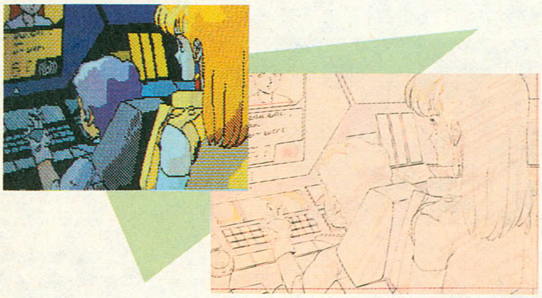
モンスターと戦うときには，やっぱりこういう装備をしないとね。宇宙服を着て，必要なアイテムを持って……と，コレでＯＫ。備えあれば憂いなしとは良く言ったもんだ。



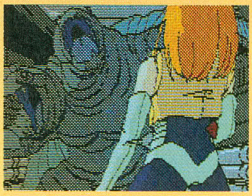
さっきの攻撃では普通の銃はきかなかったので，今度は武器をかえてアタックしてみよう。ズバリ，大型のプリズム砲なんかがオススメだね。



やったあ，モンスターを倒したゾ!!　オッと，だけど何の準備もなしにプリズム砲を撃ったりしたら，反動で自分まで宇宙空間に飛ばされてしまう。どこかにしっかりと体を固定しておこう。



一難去ってまた一難。スパイがいるんじゃないかとポニーがコンピュータＯＸ11を調べているときに，乗員リストにキャティの名前が登録されていないことに気づく。そんなバカな！　まさかキャティが……？

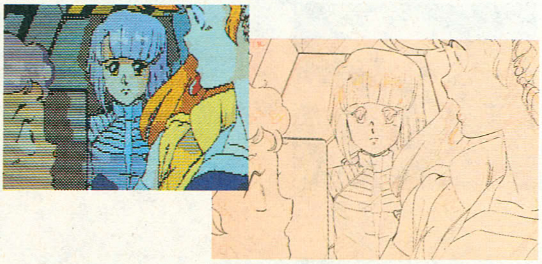


エルザがやられたからって，我を忘れてしまってはダメ。何の装備もしないでモンスターに立ち向かっていくと，アッという間にやられてしまうゾ！

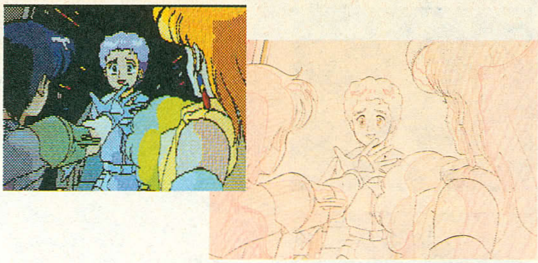




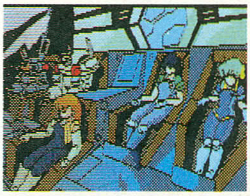
「拒否します」――キャティのことを尋ねても，ＯＸ11は一向に答えようとしない。それどころか，スターリーフがもうじき爆発するなどという大変な返事をしてきた。わあ～，もう頭がパニックだあ～！



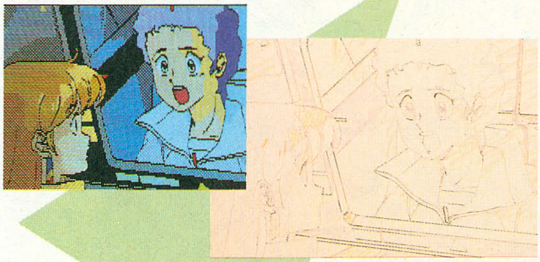
と，そこに問題のキャティ本人が姿を現わした。彼女はなにやら意味ありげな言葉を残して，どこかへ行ってしまう……。キャティ問題も大事だけど，まずは爆発前にスターリーフから脱出することのほうが先決だ！



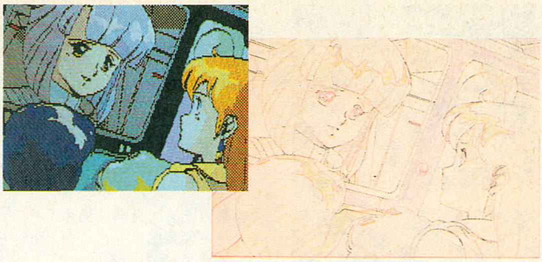
乗組員たちが小型脱出艦でスターリーフからの脱出を試みるさ中，ポニーだけは乗船拒否，そして再びコンピュータ室のほうへと走っていってしまう。今までコンピュータしか信じられなかった彼女は，ＯＸ11に隠しごとをされたのがよほど気にかかっていたのだろう。



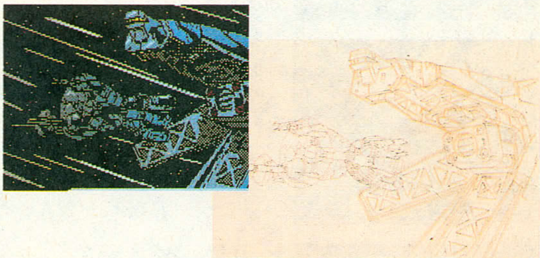
しかたない，いつでも発進できるようにしておいて，ポニーがもどってくるのを待つか。もうこれ以上仲間を失うのはイヤだ。ポニーよ，脱出時間までに帰ってきてくれ／



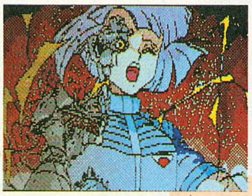
おっ，ポニーからの通信が届いたぞ。感情がないはずのコンピュータＯＸ11にも，きっとポニーの死を覚悟した熱い想いが通じたのだろう。



ポニーと通信している際中，その回線にキャティがわりこんできた。こうなるともうポニーと話をすることはできない。ポニーは，死ぬ直前にＯＸ11のデータを小型脱出艦のメイン・コンピュータへと転送してくれるんだ。

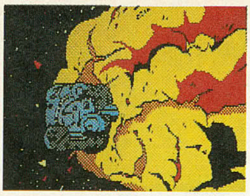


ゲゲッ，カタパルトが壊れていて脱出できない!!　これじゃカオスへ行くどころか，ここで全員爆発に巻き込まれてしまう。なにか方法はないのか？

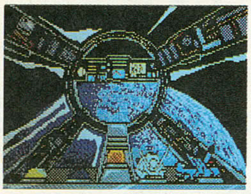


そのとき，キャティが現れて，自らの体に電流が流れてしまうこともかえりみずにカタパルトをオープンしてくれた。なんと，キャティはアンドロイドだったのだ／　しかし，他のだれにもそれを知られることなく，キャティの意識は消えていく……。

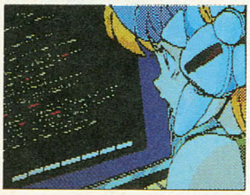




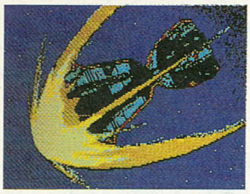
まさに間一髪のところで，小型脱出艦ブロッサムはスターリーフから脱出することができた。ありがとう，キャティ。さようならボニー。2人とも安らかに……。



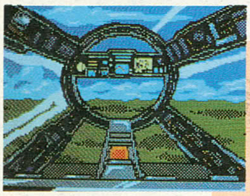
惑星カオスが目前に見えてきた。そろそろ大気圏突入だ。シートベルトを締めて，足を踏んばって，と（お下品）。

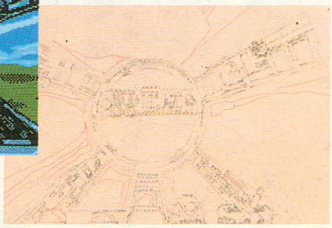


そうそう，大気圏突入の前に，脱出艦内のコンピュータ「エグザノン」のプログラムを確認しておくことを忘れずに。

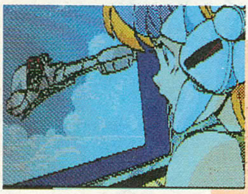


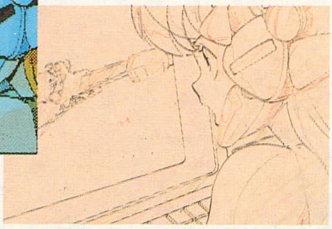
行くぞ，大気圏突入だ！ このときの衝撃は，体験した者じゃないとわからない。小さいラミィには少々キツかったようで，思わず悲鳴をあげてしまっている。がんばれ，もうちょっとの辛抱だ。



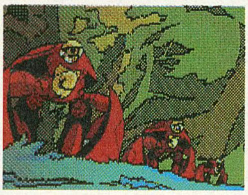


大気圏を突破すると，そこには鮮やかな緑と自然が一面に広がっている。惑星カオス——まるで昔の地球のようだ。おっと，のんびりと景色を眺めている暇なんかありゃしない。エグザノンをいじくらなくっちゃ。

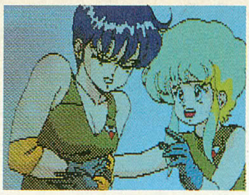




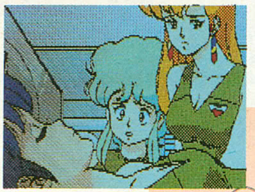
敵からの攻撃に備えて，脱出艦のまわりにシールド・ジェネレーターを設置することになった。ラミィがその帰りに果実を取ってくるとか言ってたけど，この星ではどんな果物が取れるんだろうね？

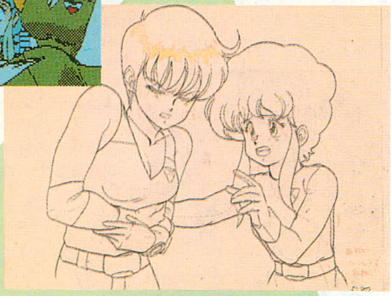


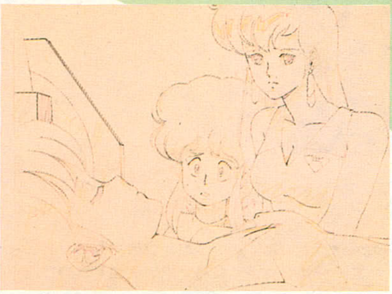
ヤヤッ，丘の上に敵の姿が！ ここは一発，ミサイルでもぶちかましてやるか（じつは，この画面を見なくても先に進めるんだヨ）。

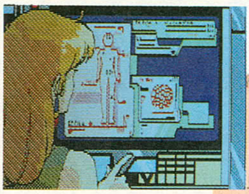


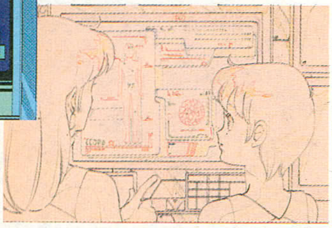
ここで，この物語の中で最も重要な一大事件が起こる。シールド・ジェネレーターを設置していたパティが，腹痛でもどってきたのだ。原因は，お腹の中で動き回っているなにか。決して妊娠しているわけではない。



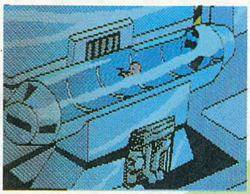


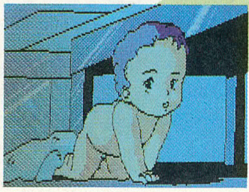






医務室で調べた結果，パティのお腹の中に異物質があることがわかった。よし，電子転送装置を使って，ソレを取りだしてみるか。ちなみに，デッキにもどってあることをしたあとじゃないと，電子転送装置は動かないゾ。

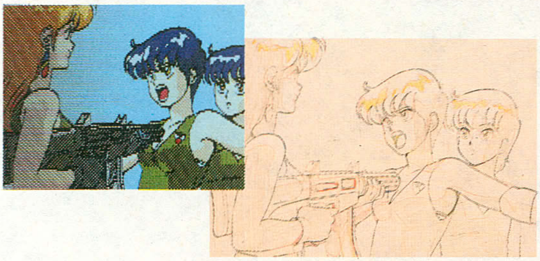




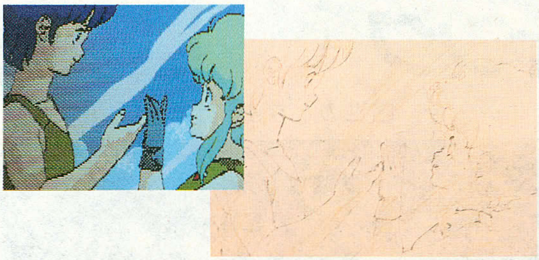
パティのお腹の中からでてきたもの——それは，赤ちゃん!! 人間の世界では女性が赤ちゃんを産むのは当然のことだけど，ガルフォースの世界ではそれは前例のないことであった。なにしろ，彼女たちは遺伝子操作によって子孫を残しているのだから。



赤ちゃんはみるみるうちに成長して，パティとうりふたつの姿になってしまう。その成長の早さはメルモちゃんのよう。う〜ん，こうやって２人ならんでいると，ザ・ピーナッツを思いだしちゃうね（リンリンランランでも祐子と弥生でもヨイ）。



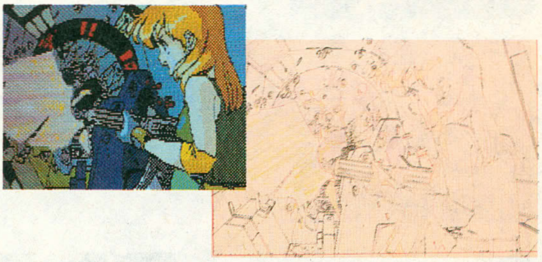
疑似パティはじつは男だった！　見たこともない生物を目の前にしたラビィは，すぐさま撃ち殺そうとする。そこに止めに入る本物のパティ。一種の母性愛のようなものに彼女はめざめたのだ。



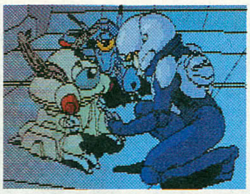
幼いラミィは，すぐに疑似パティと心が通じ合い，仲良くなっていた。たとえ男であろうと，純粋な気持ちを持ってすればわかり合える――ソルノイドとパラノイドしかいなかった世界の常識を覆す象徴的な場面だ。



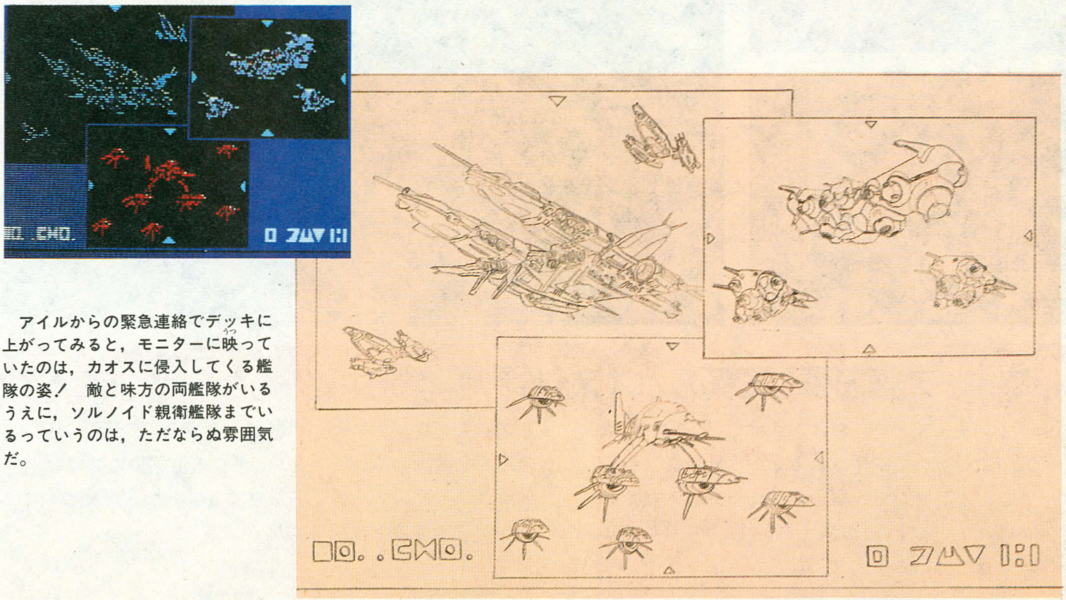
な・なんと，ラビィたちの目の前で，ソルノイド艦隊とソルノイド親衛艦隊とが撃ち合いをはじめた！　味方どうしがナゼこんなことを……？　ここは，コンピュータ・エグザノンに聞いてみるしかなさそうだ。



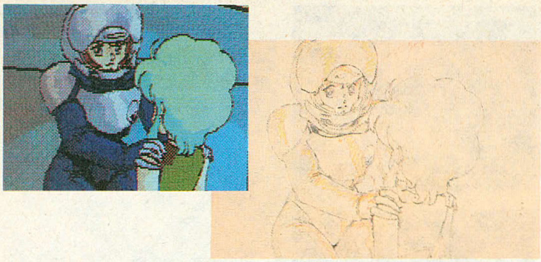
いよいよ物語は最高潮。すべてを聞かされたラビィは，怒りのあまりエグザノンを破壊してしまう。ラビィたちは，ソルノイドとパラノイドの“種族融合計画”のために踊らされていたにすぎなかったのだ。



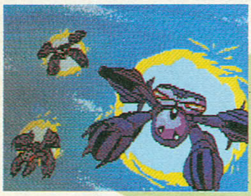
「融合に成功したソルジャーと新個体を渡せ！」――ソルノイド上層部からの要求を，怒りにふるえるラビィがいまさらのむはずもない。ラビィは，疑似パティを逃がすために，アイルとトイルに最後の指示を与えた。

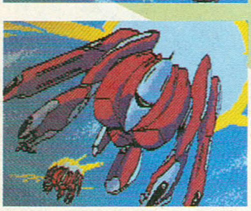


アイルからの緊急連絡でデッキに上がってみると，モニターに映っていたのは，カオスに侵入してくる艦隊の姿！　敵と味方の両艦隊がいるうえに，ソルノイド親衛艦隊までいるっていうのは，ただならぬ雰囲気だ。



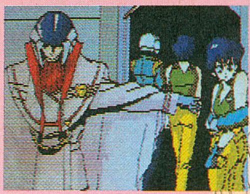
ラミィに別れを告げるラビィ。まるで２人は仲の良い姉妹のよう。ラビィは自分の命と引きかえに，ラミィたちにすべてを託したのだ。

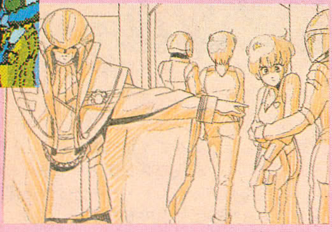


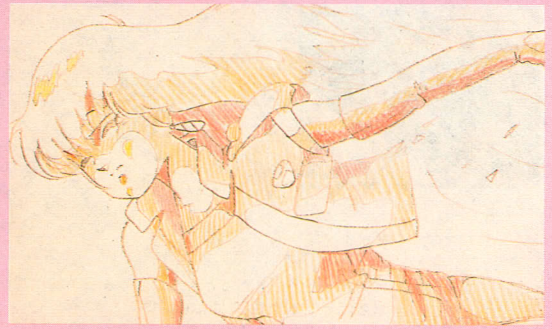


そして，ラビィとパティは，最後の戦闘へ――。さらば，愛しき戦士たちよ!!

パティたちを軍部に引き渡したり，エグザノンのスイッチを入れ忘れたりするとこんなふうになっちゃうので気をつけてネ！

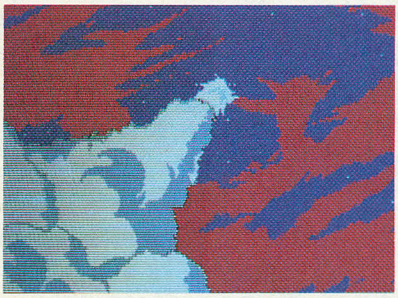


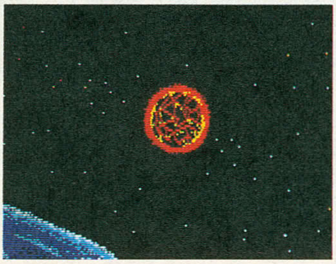




エンディング

二つの新たな生命が惑星ティラに……今，創世のとき!!



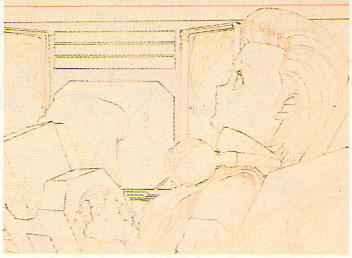




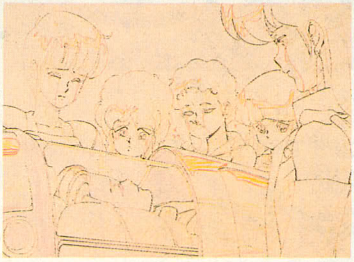
☆ガルフォース第3弾『怒濤(どとう)のカオス』も制作進行中!!

ガルフォースシリーズというのは，ＡＶＧ・アクション・ＲＰＧの三部門に分かれて制作されるという壮大なスケールでスタートした。アクション編の第２弾『虹のかなたに……』は少々遅れているようだけど，第３弾のＲＰＧ編は着々と制作が進行しているようだ。なんでも，『ウィザードリィ』と『ウルティマ』の影響を受けない，新たなＲＰＧの路線を計画しているらしい。単なる情報集めではなくて，謎解きメインのゲーム――最初にＸ68Ｋ版が発売されるというから，コイツは期待大だ!!

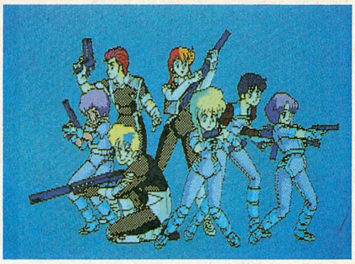
オマケ 未使用原画&未使用画面集!!



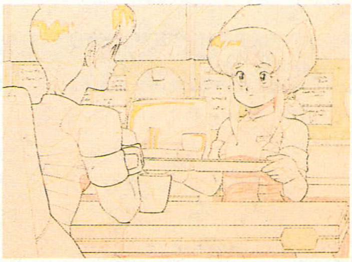
パラノイドから逃れて，ホッとひと息をつくエルザ。その目には，ラビィに対する愛の炎がメラメラと……（危ない!）。



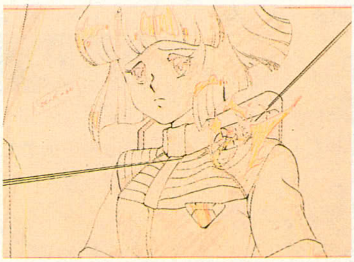
亡くなったエルザを，みんなで宇宙葬にするシーン。嗚呼，どんどん戦いの犠牲者が増えていく……。



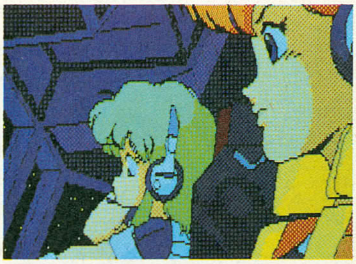
オッ，これは全員そろいぶみのグラフィックだ! オープニングに使う予定だったのかな？



パティとラミィが，談笑し合いながら食事を取るシーン。なんとなくエンディングの伏線っぽいものを感じちゃうのはボクだけ？



スパイかもしれないキャティに，ラビィが銃を放った。まあ，ラビィちゃんって過激なのね――こんな場面，アニメにもなかったからボツになったんだろう。



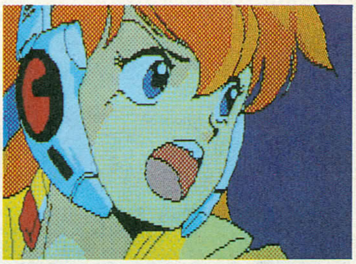
アニメのはじめのほうにでてくる画面。通信が入らないからと，あわてるラミィちゃんの図。



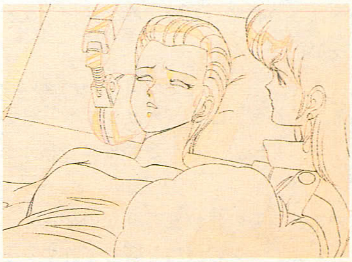
モンスターに襲われるパティ。このシーンは，アニメでも描かれていない。どこで襲われたのかはナゾだ。



惑星カオスの上空を元気に飛び回るパティとラミィ。この2人ってば，ホントに仲がいいんだなあ。



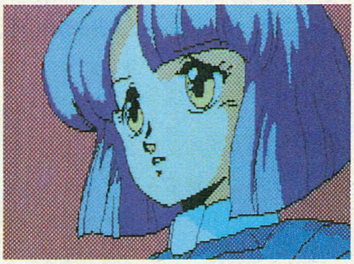
主人公のラビィのアップ。実際のゲーム中は小さくなってしまった人物ウインドウも，当初はこのサイズで予定されていたらしい。



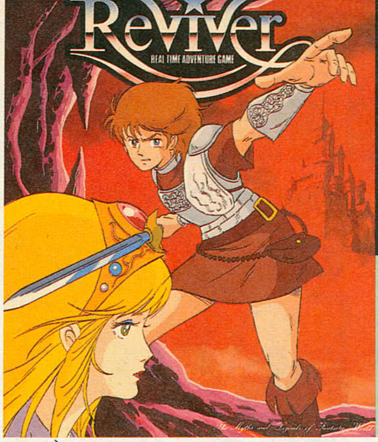
モンスターの体内でなにかのショックを受けたエルザは，もはや虫の息。介抱のかいなく，彼女は息を引きとってしまう。



ディノサートというパラノイドの歩行兵器がコレ。中には，コマンダードーンというヤツが乗っている（ツウなネタだこと!）。



同じくキャティのアップ。じつは彼女は，6体ぐらいいるアンドロイドの中の1体にすぎず，まったく同型のキャティが『ガルフォース2，3』にもでてくるんだ。オリジナルのキャティってのが登場したのにはビックリさせられたっけなあ。



Reviver
REALTIME ADVENTURE GAME

アルシスソフト

●対応機種
PC-8801 SRシリーズ
X1シリーズ
FM-77シリーズ
MZ-2500
MSX2
●価格
6,800円

リバイバー

擬似人工知能を搭載した超難解リアルタイムAVG!!

画面写真を見るとこの『リバイバー』はRPGっぽいけど，プレイしてみるととても味があるAVGであることがわかる。

移動はリアルタイムで，主人公タカをテンキーで動かすだけ。

そして，画面に調べてみたいものがでてきたら，コマンド・モードにしてカーソルを合わせリターン・キーを押せばよい。

今までのほとんどのAVGが，コマンド入力，コマンド選択方式によってプレイされていたことを考えると，これは新ジャンルのAVGと言えるだろう。

この話だけを聞くと，単純なAVGもどきのゲームだと考える人がいるかもしれない。しかし，擬似人工知能を搭載されたプログラム，正確な時間の設定が駆使されているこのゲームは，ち密な謎解き，慎重な行動，そして一瞬のひらめきなしには絶対に解くことのできない優れたAVGであるのだ(でも難易度は鬼のように高いけど)。

とにかく，一度プレイしてみてほしい。

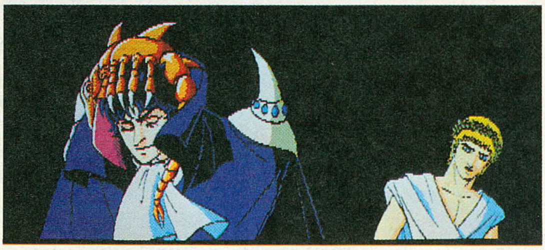
画面の中から伝わるこの世界の鼓動

まず，プレイして感動させられるのが効果音。とくに，鍛冶屋の前を通ったりすると，「キーン，キーン」という鉄を打つ音が，近づくにつれて大きくなり，離れるにしたがって小さくなっていくのだ。また，時間の経過により，町並みが夕焼けのようになったり真夜中のように真っ暗になったりする。

さらには，登場人物との会話。2度も同じことを聞くと，ムッとして返答され，3度目になると無視されるいった具合に態度も変わってくる。また英雄度が上昇すれば，プレイヤーに対し，友好的な態度で接してくれるのである。

実に人物が生き生きとこの世界の中で活動しているのだ。 さぁ，この世界の冒険をはじめるとしよう。

プロローグ



はるかなる世界ハロウディーン
ここには二つの対立する神がある。天界の主神アーディス。それと邪神界のサダリアーンである。アーディスは大邪神サダリアーンの野望を阻止せんとして，魔導師タンダライドに命じ，転生しているかつての勇者をこの世界へ呼びよせた。それが〝リバイバー〟である。

―――そなたは，己の素姓，そしてこの世界のこと覚えておるかな…？ おそらくは何も覚えておらぬだろう。
≪魔導師タンダライドの話しは続く……≫

もう3000年も前のことだ。かねてより闇の帝王，大邪神サダリアーンは，〝フィーザード〟に闇と破壊と絶亡をもたらすために侵略を行なった。天界の主神アーディスはこの事態を大いに憂いたが，自ら手を下すことが出来なかった。しかしどこからともなく現われた一人の若者が果敢にも大邪神サダリアーンの前に立ちはだかり，凄絶な戦いの末，侵略は阻止された。実はこの若者こそは主神アーディスが秘かに遣した者であった。

この若者は「ハリシオン・アーディー」といい，このハリシオン王国の創立者でもある。この「ハリシオン一世」の勇気ある行ないは，今でも伝説としてこの世界に語りつがれておる。

わかるか？そなたがこの勇者の生れ変わりなのだ！

今，再び始まったサダリアーンの侵略を断じて許すことはできぬ。そなたには，再び始まったサダリアーンの野望を打ち砕いて欲しい。そうすることがフィーザートの民の願いである，またそなたの宿命なのだから。

大邪神サダリアーンに立ち向うには，今ではとうに散逸

してしまった「英雄の武具」が必要である。これらを手に入れることにより，そなたの力は無限となるであろう。

この世界のどこかに，志を同じくする勇士がいるはずである。まずその者たちを探すとよかろう。

最後にアーディスからの言葉を伝えよう。

『〝光〟はわれのもとにあり。それなる道は「ひと・み・に・四つの口ありき」』

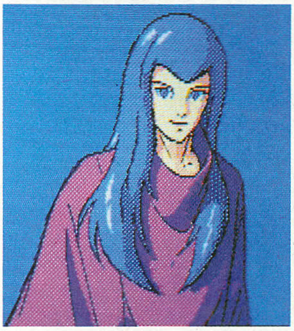
貴明よ決して忘れるでないぞ。



俺の名は，藤木貴明。通称「タカ」。町中を歩いていたら，突然，目の前が真暗になって・・・気が付いたら，こんな原野にいるなんて。

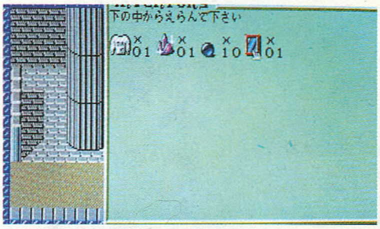


「ここは，どこだ？」と思いながら歩きまわっていると，空から大邪神サダリアーンの笑い声が，高らかに聞こえてきた。「ハッハッハ，タカよ！ よくぞこの世界にもどってきた。だが，これで終わりだ」

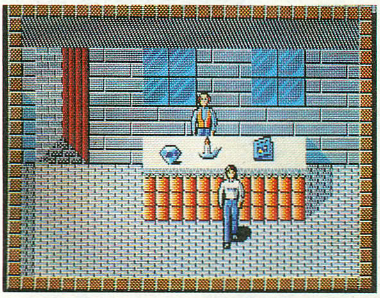


「私は，魔道師タンダライド。そなたをこの世界に呼び寄せたのは，この私だ」

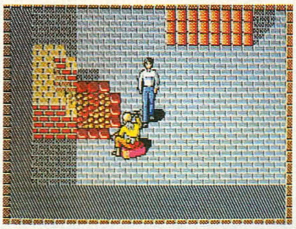
俺は，タンダライドの話を聞いて，自分に与えられた使命を理解した。



タンダライドは，消えてしまったが，俺の手元には，いくつかのアイテムがあった。「あれ，鏡なんかもらったかなぁ…そうだ！ 確か，神殿の近くを歩きまわっていたときに･･･」

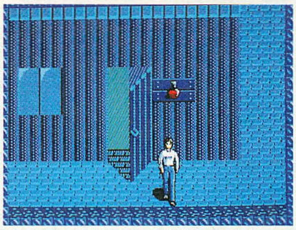


タンダライドからもらった水晶は，宝石店で高く売れた。しかし，金が手に入ったものの，何が必要なのかわからなかったので，取りあえず〝ガイドマップ〟を買うことにした。



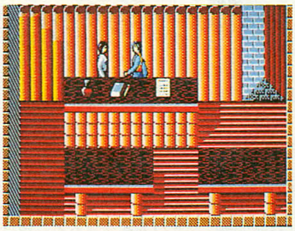
「キーン，キーン」という鉄を打つ音を聞きつけた俺は，鍛冶屋へ入ってみた。「お前には，まだ教えることはできん」

ここのオヤジに情報を聞いてはみたものの冷たく扱われ，早々に店をあとにした。



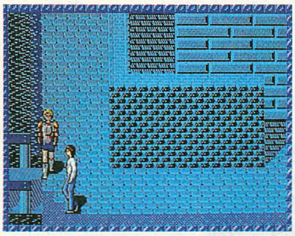
ここアイドラの町は，日が暮れると酒場や宿屋が開き，夜になっても活気の衰えない商人の町である。

「酒場に行けば，何か重要な手掛かりを得ることができるかもしれない」

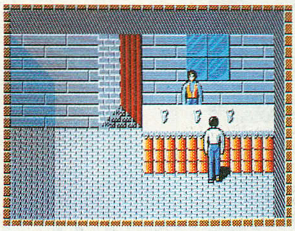


酒場を見つけ中に入ってみると，いい音楽が俺を出迎えてくれた。続いて，バーテンダーが酒をすすめてきたが，酔う気分ではなかったので，酒は遠慮してカウンターにある紙きれについて尋ねた。

「それは，差しあげますよ」



宿屋を捜していると，橋のたもとで1人の酔っぱらいが，うるさくからんでくるので橋を渡ることができない。しかたがない。酒を持ってくるしかなさそうだ。

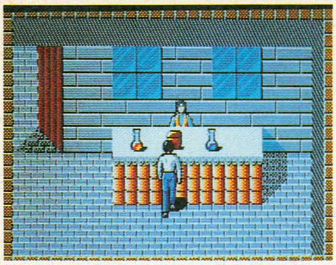


ようやく宿屋を見つけた。見知らぬ土地での宿屋の発見は，俺にとっては砂漠で〝オアシス〟を見つけたようなものだ。

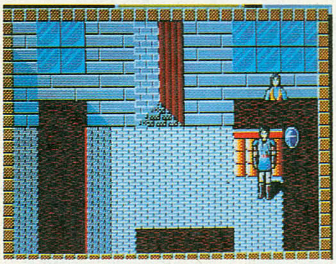
早速チェック・インし部屋に入ると，今までの疲労がどっとでて俺はベッドに吸い込まれるように眠ってしまった。



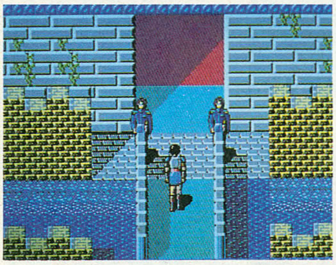
翌日，集めた情報をもとにして，〝ラビスターク・ギルド・ショップ〟にやってきた。ラビスタークとは，この世界の交通を取りしきる翼竜のこと。俺は，コイツからギルドパスを1セット買うことにした。これで俺の国にも行けそうだ。



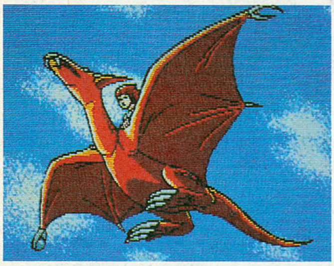
この店は薬屋。ところが，ここの店主〝サザンワルド〟は，俺にどうしても青い薬を売ってくれない。何か，いい手だてはないものだろうか。



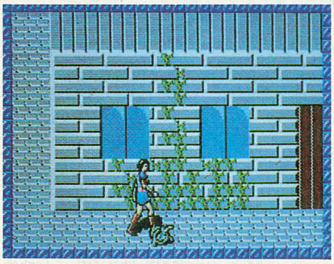
捜し求めていたヨロイを手に入れることができた。やっぱり，この世界を歩くのならトレーナーよりもヨロイのほうが便利だ。本当は英雄のヨロイを着たいのだが，冒険はまだまだはじまったばかり。これでがまんしておこう。



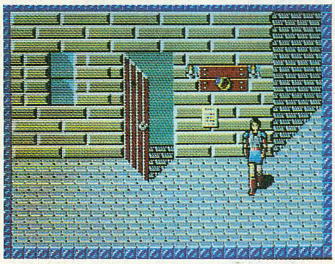
「もしもし，入城パスを持っていますか？ 持ってないなら入れませんよ」
城の門番は，厳しく門を守っている。パスをどこかで見つけてくるかな。



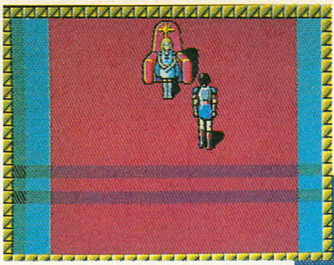
他の町へ行ってみよう。ラピスタークにギルドパスを見せると，彼は翼を広げてひとっ飛び。ラトウィーンの町へ連れて行ってくれた。

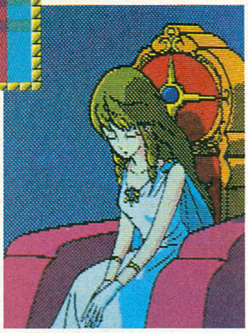


この町の店の壁には，つたがびっしりとはりついている。取りたいけど，ただ「取る」としても取ることができない。俺は，くやしくて壁に手をたたきつけた。



指輪の看板を掲げた店のポスターが，突然俺の目にとびこんで来た。「ハリシオン城の入城パス，当店にて取扱中」俺は，迷わずにこのパスを買った。これで，城に入れるぞ！





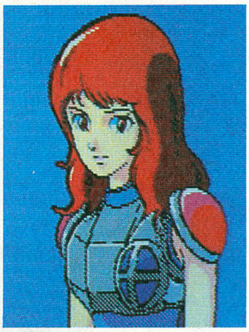
パスを手に入れた俺は，さっそくハリシオン城へと向かった。城の奥にはラディ王女が，うつむいて座っている。
「あなたが，真の英雄であるなら，英雄のヨロイを持ってきてください」
少々，ワガママであるが，他ならぬ王女の願いごとに対し，俺は大きくうなずいた。



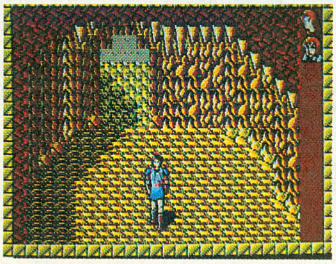
英雄のヨロイを捜し求めて各地を転々とさまよう俺に，心強い仲間が現われた。それも女の子である。彼女の名は，アルマ。
全国大会で，2位の剣の腕前をもつ剣士である。



類は友を呼ぶというが，まったくそのとおり，アルマに続いて今度は〝コート〟が味方になってくれた。彼は，ハリシオン王国一の強い剣士。全国大会で1位と2位の剣士が，今俺の目の前にいる。まるで，夢でも見ているようだ。



ハリシオン城に続く橋を渡る途中，アルマが，突然話しかけてきた。「古い言い伝えでは，この町のどこかにアイドラの大洞窟があるという，うわさよ！ 捜してみない？」



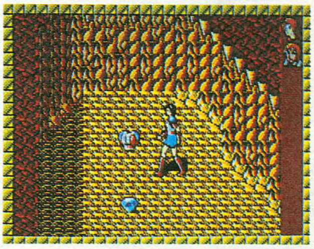
苦労して見つけた洞窟に入った。中は真っ暗なので，ろうそくなどの明かりが必要となる。ここから先で俺たちを待ち受けるものは何だろう。期待と不安が心をよぎる。



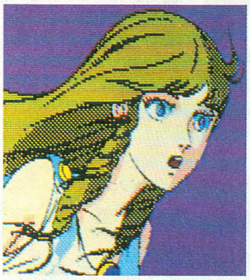
洞窟の中には，今までに見たこともない不気味なモンスターたちが，俺たちの侵入を防ごうと，至るところにひそんでいる。
俺たちは強行突破することを決意した。



「でや──っ！」タカの剣が，宙を斬るたびにモンスター達は息絶えた。とはいうものの，こちらの受けるダメージも相当なものである。



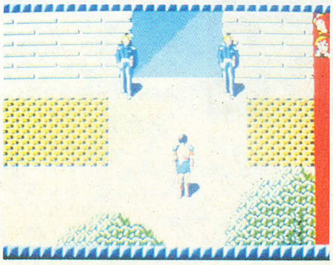
数々のモンスターを打ち破り，たどり着いたこの部屋で，ついに念願の“英雄のヨロイ”を手に入れた。
さあ，これを持ってラディ王女のもとへ行かなくては・・・。



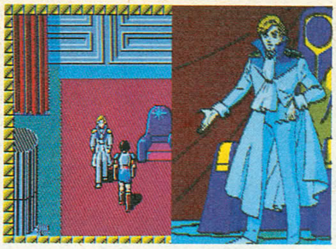
「ラディ王女！　なぜ，ここへ」
俺は，最初，訳がわからなかったが，アルマの説明を聞いて驚いた。なんと，今までいっしょにいたアルマが，実はラディ王女だったのだ。
アルマことラディ王女から，俺は水のクリスタルを授かった。どうやら，これはクリスタル・ロッドの一部分らしい。



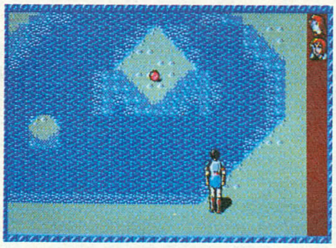
失なわれたクリスタル・ロッドを完成するため，そのパーツをさがしている俺たちは，今度はリバーサート王国のアスモリアを訪れた。ここは，寒い北国。雪に覆われた街である。



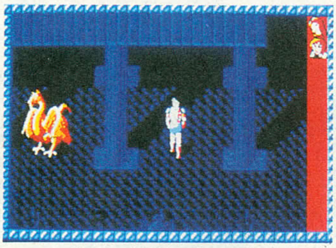
城の前を通るとふいに声がした。「あなたはもしや伝説の英雄では？　やはりそうでしたか。中でリバーサート王がお待ちかねです。さあ，どうぞ中へ」　門番はそう言って俺たちを歓迎してくれた。



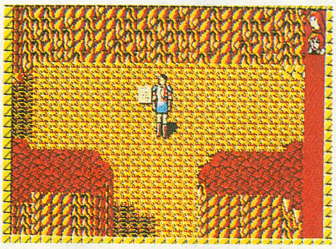
リバーサート王は，申しわけなさそうに俺たちを見る。何でも俺のために用意していた“火のクリスタル”を何者かに奪われてしまったらしい。
「ぜひとも，火のクリスタルを取り返して来てください」



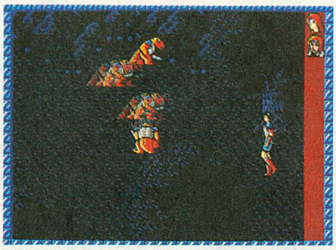
情報を得て，泉のほとりにやって来た。確かに，火のクリスタルはある。しかし，手が届かない。ロープを使ってもダメなのだ。「よし，ロープのかわりにアレを使ってみよう」



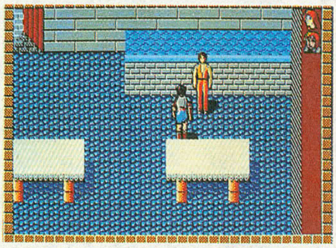
クリスタル・ロッドのパーツの二つが手に入り，続いて三つめのパーツを探すためにアマンドリアを訪れた。現在サダリアーンの侵攻を受けており，あたりは闇に閉ざされている。



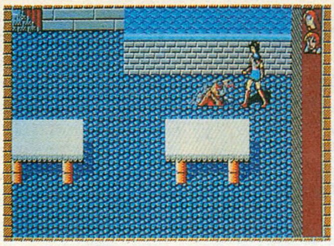
「うわぁ！」　突然，目の前がまっくらになり，気がつくと地面の下にいた。どうやら，敵がしかけた落とし穴にハマってしまったらしい。落ちているメモを拾って読むと………実に腹が立つ



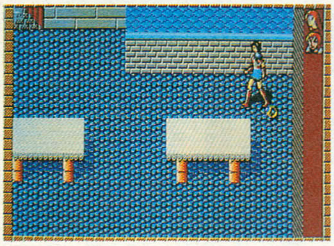
南の森に来てみると，がけの周囲にワニ兵士“ジャホウバ”が群がっている。街の人の噂では，ここに行方不明のアマリシア王が閉じ込められているとか。しかし，洞窟の入口を開くためには魔法の力が必要なのだ。



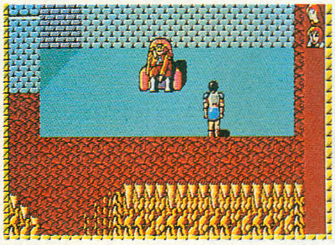
入口に何の看板も掲げていない建物に入ると，中には一人の男が立っている。話しかけると，彼は俺をあざ笑い，閃光と共に何者かに変身した。



彼はワニ兵士〝ジャホウバ〟だったのだ。「ワナだ！」ジャホウバは，俺に対して猛攻を仕掛けてくる。あわてて剣を抜き，ジャホウバを斬った。

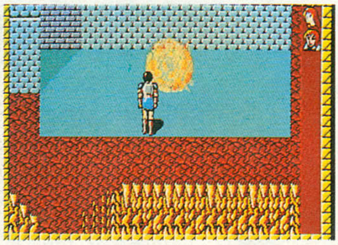


ジャホウバは闇の世界へと消え去り，あとには魔法の指輪だけが残った。「これを使えば，きっとアマリシア王を助け出せる」



洞窟の入口を開き，さぐっていくうちに立派な部屋にたどりついた。誰かがいる。「アマリシア王だ！」　だが，これが第二のワナであることに俺たちは気が付かないまま王を助けてしまった。

「ワッハッハ」　聞き憶えのある笑い声に俺はハッとした。王は〝ジャホウバ〟が化けていたニセモノだったのだ。俺は怒りをこめて剣を振った。「ジャホウバ，覚悟！」またも，ジャホウバは闇へと葬られ，あとには聖杯が残ったのである。

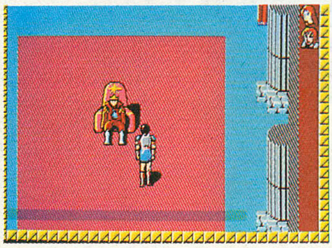




聖杯を手に入れた後，苦心の末に本物のアマリシア王を見つけ出した。王は，すっかりやつれてしまっている。

その王に聖杯を見せると，王は元気を取りもどした。

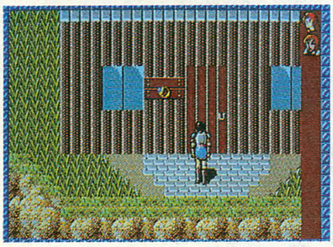
「これでこの国も助かるだろう。さあ，アマリシア城へ行きましょう」



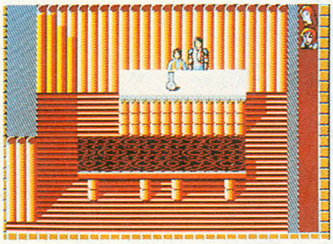
アマリシア王の案内で城につくと，一晩の休息をとった。そして，この国を救ってくれた礼として，クリスタル・ロッドの三つめのパーツ〝光のクリスタル〟を授かったのである。



クリスタル・ロッドも残すところあと一つのパーツで完成である。ハリシオン王国で唯一探検していないところ，迷いの森〝リドラ〟へと俺たちは足をはこんだ。そこで待ちかまえていたのは，やはりモンスターだった。しかし，今の俺たちには弱すぎる相手だ。



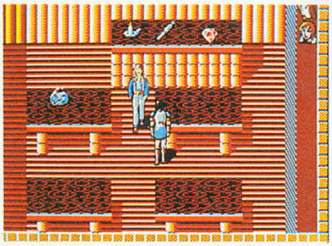
広い広いリドラの森を探索して，ようやく噂のマジック・ショップを発見！　早速，扉を開け中に入っていった。



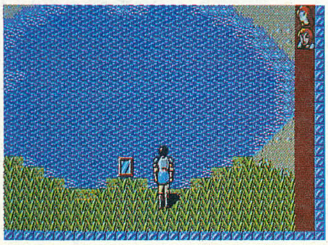
鍵のかかった扉を次々と通り抜け，カウンターまでやってきた。しかし，ここはマジック・ショップではない。ドラッグ・ストアである。麻薬を扱っているのだ。あまりにめずらしいので買ってしまった。さすがに高い！



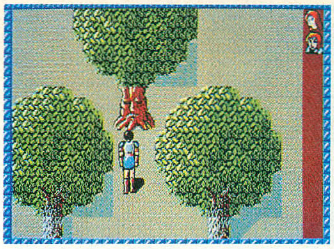
変な通路をくぐり，念願のマジック・ショップへ。ペテンで有名なジャクソー氏が経営者だ。どことなくうさんくさい人物である。



「どれどれ？」　店の品物を見渡すと………何と，クリスタル・ロッドの最後のパーツ〝プラチナ・ロッド〟があった。値段は2480ジーン。安くはないが，惜し気もなく金を払い，このロッドを手に入れた。



大きな泉がある。これを見て，とっさにサザンワルドにもらった〝水の精の薬〟を思い出した。注ぎ込んでみると・・・底の方から魔法の鏡が浮かび上がってきた。



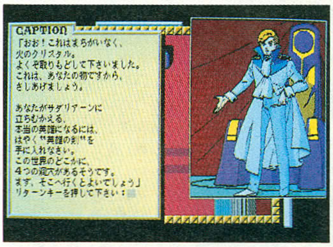
さらに歩きまわると，人面老木〝ダシリアヴ〟にも会う。彼は俺たちに対しこんな歌を歌う。「道に迷える者よ，光を持て，緑の先の壁を見よ。おお，光よ。壁を突きくずす光よ。迷える者に道を与えよ」



ダシリアヴの歌のおかげで，道が開けた。洞窟である。ここを通れば，このリドラの森を脱出できるだろう。



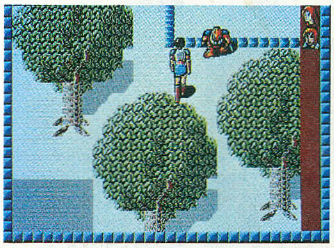
洞窟を通り抜けると，見おぼえのある街にでた。アイドラの街である。リドラの森は，アイドラの街とつながっていたのだ。



手に入れた火のクリスタル。実はまだ，リバーサート王に返していないのに気付き，大急ぎでリバーサート王のところへ戻った。「おお，これはまさしく火のクリスタル。これは，あなたのものです」



四つのパーツは，大いなる輝きと共に今，クリスタル・ロッドとなって組み合った。まさしく英雄の持ち物にふさわしい風格を備えたすばらしいアイテムの誕生である。



リバーサート王は，「どこかの国には，クリスタル迷路に囲まれた四つの洞窟がある」と付け加えた。そこで来てみたのがこの街〝リスターク〟である。事態は深刻で，この街にもサダリアーンの魔手は伸びていたのだった。

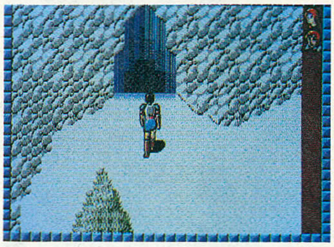


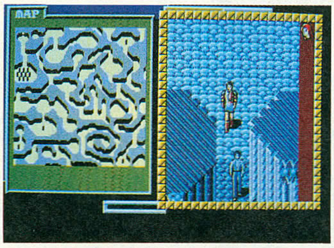
クリスタル迷路，そして四つの洞窟は，やはりこの街に存在した。取りあえず，入口から中へ入ると・・・クリスタル迷路の外に出されてしまうのだ。そのとき，俺はタンダライドから教えてもらった一つの言葉を思い出した。



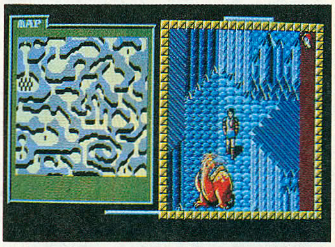
「ひとみに四つの口ありき」の言葉を手がかりに魔法によって封じられているこの洞窟に入った。そこにはタンダライドがいたのである。「さあ，このカギを持っていきなさい」　天界〝ハリイザート〟に行くことのできる「天界のカギ」が手に入ったのだ。

ショップを巡(めぐ)っているうちに，邪神界へのカギもここで手に入るという噂を耳にした。「そうか，わかったぞ！　クリスタル大迷宮はこの街にあるのか」　俺はあちこちのカベにクリスタル・ロッドを振りかざした。すると，ポッカリと大穴があいたのだ。クリスタル大迷宮である。

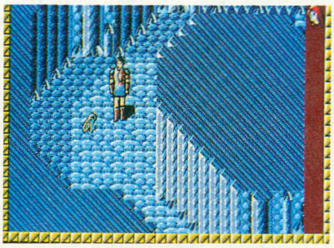




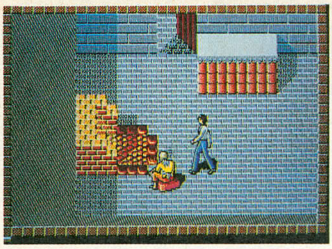
迷宮に入ると，マップが落ちていたのでそれを見ながら歩くことにした。モンスターはこの迷宮にも出没してくる。本当にうっとうしいヤツらだ。



誰が，こんな悲劇を予想できただろうか。俺たちの目の前にドラゴン〝ジーニーヴァ〟が立ちはだかるとは。「タカ！　ここは俺にまかせて早く先に行け！」　コートはそう言ってジーニーヴァに突っ込んだ。同時に俺たちが駆け抜けた瞬間だった。「うわああ！」　コートはそのまま帰らぬ人となってしまったのである。



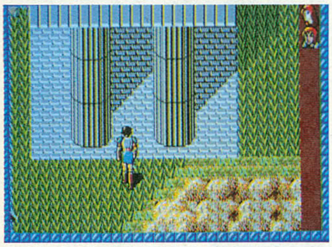
迷宮の奥には，青銅でできた邪神界のカギが落ちていた。「サダリアーンめ，コートの死に報いるためにも必ず倒してやる」　俺はアルマと共に決意した。



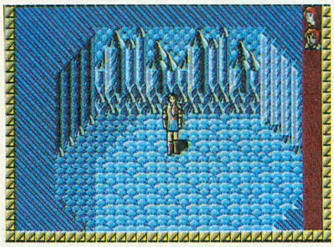
アイドラに帰り，鍛冶屋ランドリクのもとへ再び訪ねた。今度はえらく気嫌がいい。「ソンブロシアの鍛冶屋アドリクに会いなされ」 ソンブロシアは，アマリシア王国にある商人の街である。



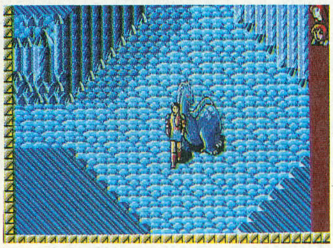
アドリクは言う。「お前さんが噂の勇者か？ もしそうならその証しに伝説の２本の剣を持って来なされ。力になってやろう」



「アーディスならこの難題をきっと解決してくれる」そう思った俺は，アーディスの神殿で天界のカギを置き瞑想を始めた。



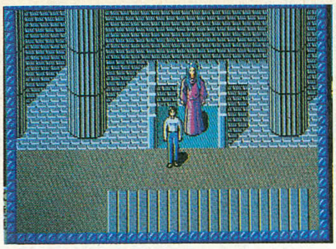
瞑想を終えると俺の身体はいつしか天界〝ハリイザート〟に来ていた。ここではある法則に従って歩かなければならない。そう，下界で手に入れた「神への道のり」の通りに進んでいくのだ。



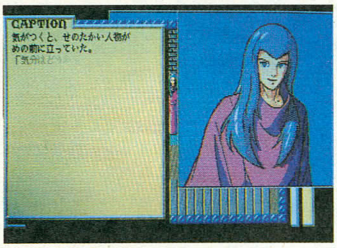
ハリイザートには，いたるところにジーニーヴァがある。青いジーニーヴァはハリイザートの守護神なのだ。逆にコートを死に追いやった赤いジーニーヴァは悪の化身なのである。



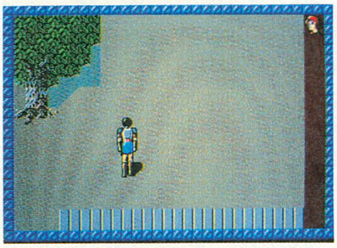
指示通りに進んでいくと，最後の扉の前に天界の主神アーディスが立っていた。「タカよ，そなたにこの光の剣を与えよう」光の剣は，伝説の２本の剣のうちの１本である。アーディスから光の剣を受けると俺の身体は再び下界へと舞い戻った。



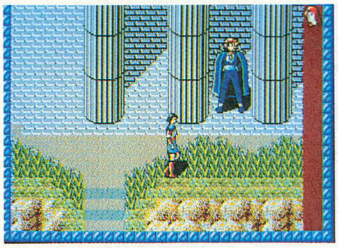
光の剣が手に入ったものの，俺たちはもう一つの伝説の剣である〝闇の剣〟が見つけられないでいた。こんなときはタンダライドの助けを借りるしかない。魔導クリスタルを握りしめると，つむじ風と共に彼は現われた。



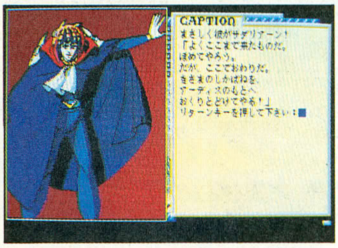
「タカよ！ アーサー帝王の悪政に苦しむジョスティフ帝国を救うのです。闇の剣はそこにあります」 すぐさま俺たちは，ジョスティフ帝国へと向かった。



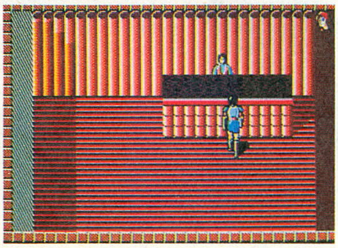
ここは，ジョスティフ帝国の街デルハンクである。着いた瞬間，殺気を感じた俺は一心にある方角を目指して走っていた。その方角とは，サダリアーンをまつってある神殿の方角である。



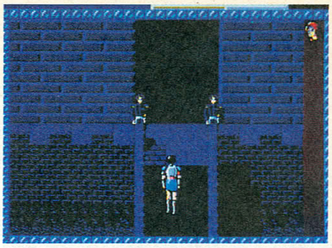
やはり，サダリアーンはいた。俺の目にはもうサダリアーンしか映っていない。「サダリアーン，覚悟しろ！」
満身の力をこめて剣を振った。しかし，手ごたえがない。幻影だったのだ。それに気付くと，空からはまたしても不敵な笑い声が聞こえてきた。



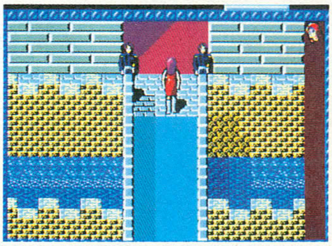
サダリアーンである。「よくここまで来たものだ。ほめてやろう。だが，きさまはここから出られはしない」
確かにここの神殿からは出られなかった。ただし，空中まではワナが仕掛けられていないことに気付き，俺たちはラピストーンを使ってこの場を脱出した。



ここはジョスティフ帝国第二の街〝リザディー〟。国民を苦しめているアーサー帝王は，ここの城に住んでいる。
城へ行ってみよう。



門番は冷たかった。「現在，王の命令により剣士は城内に入ることはできません。お引き取りください」　しかし，そのくらいのことで引き下がるわけがない。俺は，変身薬を取り出した。



女の人に変身した俺に門番たちはまったく気が付かなかった。「入城パスを見せてください。はいけっこうです」

入城パスは，さっきガーウォーバーのキバと引き換えに手に入れたばかりだ。

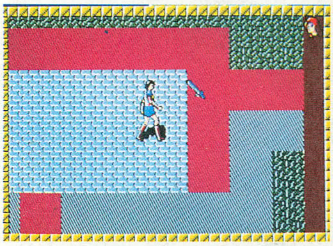


ようやく，城にもぐり込めた。ところが，早くもアーサー帝王の放った刺客が，俺たちの前に現われた。「わたしの名はイルアービ。王の命により，きさまを斬る」

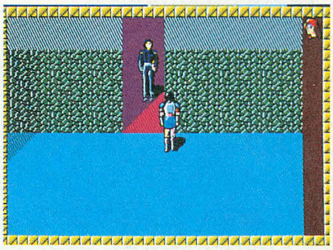
そう言うと，イルアービの手元には黒く光る闇の剣が現われた。



「でやー！」　俺はすぐに，イルアービが何かの力にあやつられているのを見抜いた。ヤツは闇の剣の悪の力で支配されているに違いない。



戦闘の末，イルアービは闇の剣を床に落し，正気を取り戻した。「わたしは，何をしていたのだ」イルアービはそう言い残して消えてしまい，後には闇の剣だけが不気味な光と共に残されていた。これで伝説の剣は２本になったのだ。

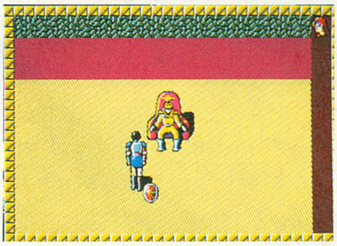


ジョスティフ城内は，このとおり迷宮になっており，その上モンスターたちが俺の行手を阻もうとしている。

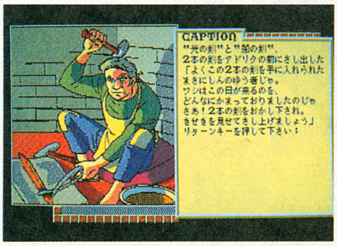
コイツらを蹴散らし，帝王の間へと向かった。



「誰じゃ！　お前たちは。勝手にワシの城に入りおって，イルアービ，イルアービはおらぬか？」　アーサー帝王は，俺たちをにらんだ。その目も，イルアービ同様に普通の人の目つきではなかった。「アーサー帝王，目を覚ましてください」



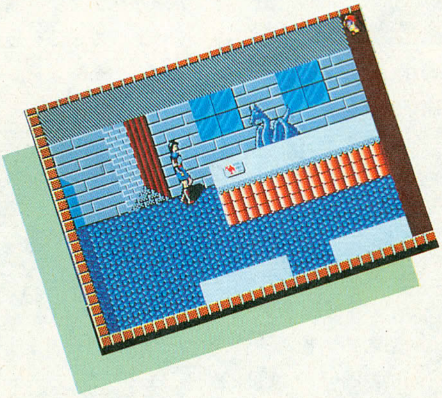
光の剣を王の前で抜くと，王は苦しみ，そして徐々に正気に戻っていった。「おお，そなたは英雄タカ。渡したいものがある」　そう言って王が持ってきたのは，英雄の盾だった。これで残すところ，英雄の武具も剣ただ一つである。



伝説の２本の剣をソンブロシアのアドリクのところに持っていく。「さあ，見ていてくだされ。きせきを起こしてしんぜよう」アドリクが，光の剣と闇の剣を合わせ，たたくと吸い付けられるように１本の剣になった。「さあ，持っていくがよい。これが，英雄の剣じゃ」



時は熟したり。英雄の武具は剣，ヨロイ，盾ともに身に付け，今やこの世界でも人望の厚いタカにとって不足しているものは何もない。サダリアーンとの決戦の日はきたのだ。



サダリアーンの居場所である〝ザリオザート〟への行きかたを知っているのは，この世界の交通を取りしきっているラビスタークだけである。英雄タカは，ラビスタークの背に乗り，邪神界へと飛び立っていった。頑張れ！　英雄タカよ。キミなら，必ずやサダリアーンを倒し，フィザートに平和を取り戻せるはずだ。

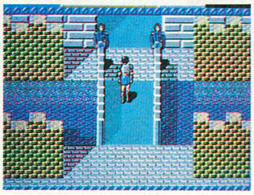


タウンガイド

ハリシオン王国

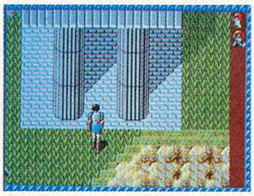
アイドラ

ゲームのスタート地点である。ハリシオン城，アーディスの神殿，大洞窟などポイントとなる場所がたくさんある。まずは，できるだけ多くの人と会話して情報を集めよう。



ハリシオン城

現在，この城はラディ王女によって治められている。入城するにはパスが必要。なお城内にはメモが二つ落ちている。



アーディスの神殿

下界と天界とを結ぶ唯一の神殿である。しかし，ただ念じるだけでは天界には行けない。天界のカギが必要なのである。



アイドラの大洞窟

英雄のヨロイをはじめとする数々の宝物がこの洞窟内に眠っている。だが同時に，危険なモンスター達も待ち受けていることを忘れてはならない。十分に装備を整えてからチャレンジしないと手痛いダメージを受けることになるだろう。

会話集

シドル	一人で行くのが心細いなら，仲間を捜しなさい。
アンナ	食べ過ぎないように注意してね。
マリアン	お金が欲しい時は，商人に持っている物を見せれば，買い取ってくれるわよ。
サザンワルド	ラビスタークは，この世界の交通を，一手に取りしきっているギルドをつくっています。下手におこらせるとまずいですよ。
モクボップ	サザンワルドのやつ〝水の精の薬〟は売らないんだってさ。
クラクア	この国の北には，リバーサート王国，南には，アマリシア王国があります。
クラックス	たいしたことじゃないけど，薬屋のサザンワルドは，めっぽう酒が好きなんだそうだ。
フォウセイ	この国はハリシオン王国です。
オナガーン	この間，ラトウィーンで剣闘士大会があったんだが，アルマっていう女の子に負けちまった。情けねぇ話だぜ。
ニゴル	バーとか，宿は夜しか開いていません。
アイロフェート	「水の精の薬」を泉に注ぐと，不思議なことが起こると家の亡くなったおばあちゃんが言ってたっけ。
イアドック	このそばの，酒場のうらの花，不思議なんですよ。もう何年も，ああいうふうに，がけの一か所に向かって，生えてるんだから。
ジムホウ	ラビスタークも，あこぎなことやってるぜ。リドラの森には，ステーションがないから，行ったら帰ってこれないんだってさ。
ランドリク	わしの兄のアドリクが，ソンブロシアでかじやをやっておるから，会いに行きなさい。

名店リスト

■宝石商ジュエル＝ド＝ニゴル
宝石（青）………400ジーン
ろうそく……75ジーン
ガイドマップ

■スタンド・バー〝ケラード〟
お酒………150ジーン
マッチ……5ジーン
メモ………無料

■ラビスターク・ギルドの売店
ギルド・パス……150ジーン
メモ………………無料

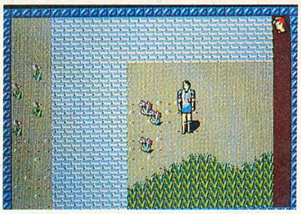
■クスリの〝サザンワルド〟
きずぐすり……100ジーン
赤い錠剤………100ジーン
青い薬…………非売品

■フード・ショップ〝スニーフ〟
ロースハム……40ジーン

■アーマー・ショップ〝ジムホウ〟
普通のよろい……250ジーン
盾…………………80ジーン

■ほかほかパン……25ジーン

ラトウィーン



商人の街である。店もたくさん立ち並んでいるので買い物はこの街でするとよい。マリヴァの花も，ある場所に咲いている。

名店リスト

■何でも店〝ラリー〞
真ちゅうのカギ……500ジーン
水晶燈………………1000ジーン

■カギ屋〝タスタロス〞
ガイドマップ……10ジーン
メモ（20）
鉄のカギ…………50ジーン

■武器屋〝ジャレス〞
剣……100ジーン
盾……90ジーン

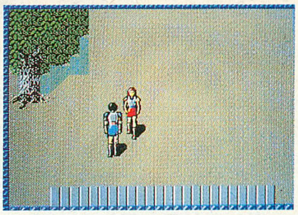
■宝石商〝カーン〞
入城パス………100ジーン
宝石（青）……500ジーン
水晶……………1200ジーン

■バー〝ナラベトラル〞
お酒……………120ジーン
ロースハム……60ジーン
マッチ…………3ジーン

会話集

パティ　リドラに，有名な魔法商人ジャクソーさんがいらっしゃいます。
パートン　剣や盾は，そんなにじょうぶじゃないから多めに買いなさい。
タートル　人殺しは，どんな世界でも，してはいけないとです。
テッド　英雄といえば，剣士でしょう？　だったら，それらしいかっこうをしたほうがいいですね。
ラーラ　アルマさんが，クリーグの村で，あなたを待っているそうよ。
カナンドラ　英雄でも人間，お腹がすいたら，食べなきゃいけないし，疲れたら休まないといけないよ。
マリス　あなたが，真の英雄なら，その証しに「英雄のよろい」を手に入れなさい。

クリーグ



ハリシオン王国一小さな街。全国大会で2位になった女剣士アルマがいる。彼女を仲間に入れたいものだ。

名店リスト

■フードショップ〝モラキア〞
パン……………25ジーン
ロースハム……40ジーン

会話集

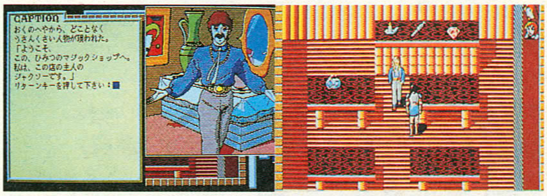
ジ　ト　この国の前の王様は呪い殺されたんだってさ。
オウゼベ　体調をこわしたら，赤い薬を使いなさい。

リドラ

ここは街ではない。森だ。その中にマジック・ショップやニヴァ，クグリクといった果物のなる木がある。

ラビストストーン，あるいは水の精のくすりが手に入るまでは絶対に来てはいけない。

マジックショップ



ここでは，プラチナロッドや麻薬といった重要アイテムを2480ジーンというテレビショップ顔負けの安値(?)で売っている。しんちゅうのカギ，そして鉄のカギをたくさん（10個ぐらい）持って買いにいこう。店主はペテンで有名なジャクソー氏である。

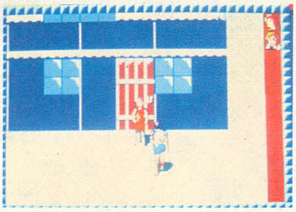
名店リスト

■魔法の品物の店〝ジャクソー〞
プラチナロッド……2498ジーン
宝石（赤）…………898ジーン
ろうそく……………65ジーン
水晶燈………………998ジーン

会話集

ダシリアヴ　こういう詩がある「道に迷える者よ　光を持て，緑の先の壁を見よ。おお，光よ　壁を突きくずす光よ　迷える者に道を与えよ」
ジャクソー　プラチナロッドは，ここでしか，手に入らない貴重品です。

アスモリア



北部にあるこの街は雪に覆われている。リバーサート城では，タカが来るのをリバーサート王が待っているから早く行ってあげよう。

名店リスト

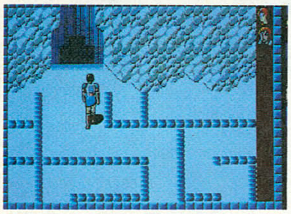
■宝石商〝ステーズ〟
メモ
宝石（青）……300ジーン
■くすりの〝サドラ〟
きずぐすり……110ジーン
胃ぐすり………110ジーン
■木の実とパンの店〝バード〟
パン……30ジーン

会話集

ライト　ランドリクにもう一度会いに行きなさい。今のあなたなら，何か教えてもらえるだろう。
カーラン　水晶燈を知っていますか？　あれは便利ですよ。
キララ　麻薬とマリヴァを，青と赤つぼの薬を使って混ぜ合わせると，変身薬を作ることができるのよ。
サロア　ここは，この通り寒い所なんて，果物なんて見たことがないんです・・・一度でいいから，食べてみたいな。
ビラーム　私は，リスタークに住んでいました。でも，モンスターが白昼堂々と歩きまわるようになったんで，この町に逃げて来たんです。

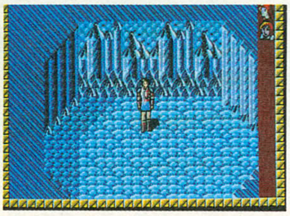
リスターク

このゲームのヤマ場となるこの街にはクリスタル迷路（四つの洞窟）とクリスタル大迷宮がある。また，サダリアーンに侵略されたため白昼堂々とモンスターが歩いてるのもこの街の特色である。クリアするにはそうとうの時間がかかるだろう。



クリスタル迷路（四つの洞窟）

クリスタル・ブロックによって四つの洞窟の入口を複雑に分けている。また，迷路の途中には怪物もいるが，うまく移動すれば戦わずにすむ。四つの洞窟を制覇するための手掛かりは，タンダライドに教えてもらった言葉「四つの口ありき」ただ一つである。



クリスタル大迷宮

伝説のクリスタルロッドを持つ者のみが，この迷宮を捜しだすことができる。場所は，北西のあたり。この迷宮の中には，ドラゴン〝ジーニーヴァ〟がたくさんいるので，いくら英雄タカでも苦戦をしいられることだろう。

ここではザリオザートに行くためのアイテムが手に入るぞ。うずまきに向かって進め！

名店リスト

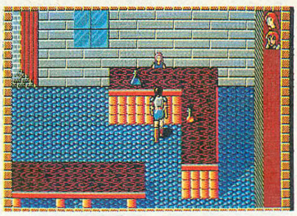
■フード・ショップ〝カマンド〟
ウムニハム……45ジーン
パン……………30ジーン
■武器の〝フレッド〟
剣……150ジーン
盾……90ジーン
■宝石の〝パーラ〟
水晶……………1500ジーン
宝石（青）……300ジーン
■アイテム・ショップ〝ワンダー〟
水晶燈………1000ジーン
ろうそく……70ジーン
マッチ………5ジーン
電池…………500ジーン

会話集

パラバ　いよいよですね。サダリアーンに惑わされないようにがんばって下さい。
パナート　このあたりはあぶないですよ。お帰りなさい。
クラーク　何でもこの町に二つの神々の国の入口を開くカギがかくされているということです。
カーダル　店の奥に，あなたに会いたいって人がいるよ。
アイロンスタック　サダリアーンに勝つには，英雄の剣，盾，ヨロイ，そして十分な体調と英雄度が必要です。
タドール　英雄伝説によれば，「彼はこの町から聖なるラビスタークの背に乗り，ザリオザートに飛びたった」そうです。

アマリシア王国

アマンドリア



サダリアーンの侵攻を受けている。以前は，聖杯によってこの街は守られていたのだが，アマリシア王と共に行方不明になってからというもの闇に閉ざされてしまったのである。アマリシア王は，南の森でワニ兵士〝ジャホウバ〟によって監禁(かんきん)されているらしい。また，ロープと濃硫酸が，この街の名産品（？）である。

会話集

ポーラ	魔物が市民に化けているという，噂があるんですよ。
サナサ	この町の南の森に，魔物のすみかがあるそうですわ。
シアンナ	モンスターが，町のいたるところに落とし穴を作っているので，外を歩くときは，気をつけてください。
ネルソン	城に行っても王様は会ってくださらないでしょう？　あれは，王様がさらわれたんじゃないかってうわさですよ。
ダーツ	聖杯とさらわれた王様を，魔物どもから取り返してください。そうすれば，この町も救われるし，お客さんの望みもかなうでしょう。
テラトアン	あの日，私は物陰にかくれて，モンスターどもが王様と聖杯を，さらっていくのを見たのですが，こわくて動けなかったのです。

名店リスト

■ラビスターク・ギルド本店
ギルド・パス…………150ジーン
ラビストストーン……6000ジーン

■パンとさかなの〝ステラ〟
小魚の干物……25ジーン
パン……………25ジーン

■くすりの〝ハマンド〟
濃硫酸…………300ジーン
きずぐすり……80ジーン

■武器屋〝ゴート〟
剣…………100ジーン
盾…………90ジーン
ロープ……50ジーン

ソンブロシア



ラトウィーン同様，商人の街である。ここですぐ目に止まるのが，スーパーマーケット風の店の長屋(なんだそりゃ)。一つの建物の中に剣，盾，宝石，食物屋が集まっているのだ。ラトウィーンより品物がそろっているので，ここに来れるようになったら利用するといい。

また，この世界の刀匠(とうしょう)〝アドリク〟もいるのでぜひとも会っておきたいものである。

会話集

ダットス	ジョスティフ帝国のデルハンクには，サダリアーンの神殿があるという噂ですよ。
ドーラ	ジョスティフ帝国のリザディーに，闇の剣があるという噂です。
トアンナ	ジョスティフ帝国という国があるのを知っていますか？　あそこも，サダリアーンの魔手が伸びているそうですわ。

名店リスト

■武器屋〝ショット〟
剣……75ジーン

■盾の店〝メスクリント〟
盾……80ジーン

■宝石商〝レジス・ハスター〟
宝石（赤）……250ジーン
水晶……………1100ジーン

■ヤマログ・パン
パン……20ジーン

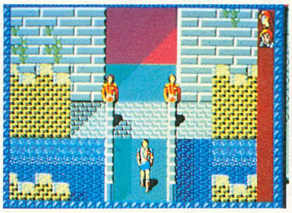
■バー〝ソンブロード〟
小魚の干物……30ジーン
マッチ…………10ジーン
お酒……………170ジーン

ジョスティフ帝国

リザディー



悪政を行っているアーサー帝王がいる街だ。現在ジョスティフ城は，剣士は出入り禁止となっている。さらに例(たと)え剣士でなくても入城パスがないと入れないそうだ。ここをどう乗り越えるか？



ジョスティフ城

城内は何でも大迷宮になっている上，モンスターが番兵としてあちこちにいるらしい。また，タンダライドの弟子〝イルアービ〟がアーサー帝王のしもべとして働いているという噂である。

名店リスト

■フード・ショップ〝イラムヤ〟
- 小魚の干物……40ジーン
- ウムニハム……45ジーン
- パン……………30ジーン

■宝石商〝スタード〟
- 水晶……………1300ジーン
- 宝石（青）……350ジーン

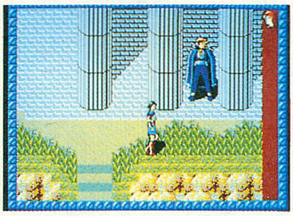
■武器の〝ハルド〟
- 剣……200ジーン
- 盾……100ジーン

会話集

ジャレス　ガーウォーバーのキバが欲しい。もしくれたなら礼にこの国の入城パスをやろう。

バナード　アーサー様の政治はひどくなり，城を迷宮にしたり，サダリアーンの神殿までつくられたそうだ。

デルハンク



ここにはサダリアーンをまつった神殿がある。しかし，その神殿に近寄ってはいけない。ワナなのだ。近よる者を魅了(みりょう)し，二度と出られなくしてしまうのである。

神殿のワナから抜ける方法は，ラビストストーンを使うことだけである。

名店リスト

■おいしいパンの〝ハースラー〟
- パン…………25ジーン
- ダツの実……500ジーン

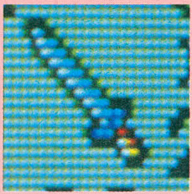
■くすりの〝バート〟
- 胃ぐすり………85ジーン
- きずぐすり……85ジーン

■さかな屋〝ハリー〟
- 小魚の干物……35ジーン

アイテムリスト

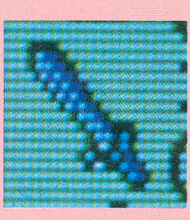
剣

剣



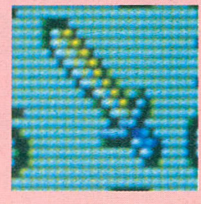
モンスターを攻撃するのに必要。使用するたびに数は減っていく。

闇の剣



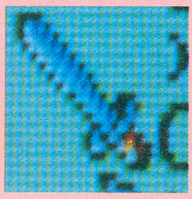
非常に危険な悪魔の剣。光の剣を持たずに装備してしまうと，どんな善人もたちどころに悪人へと変わってしまう。

光の剣



持つ人に安らぎを与える正義の剣。これを武器として使うことはできないが，悪人を善人に目覚めさせる能力を秘めている。

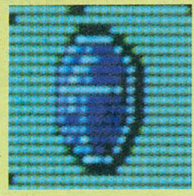
英雄の剣



サダリアーンを倒すのに必要。この世界で最強の力を持つこの剣は決して壊(こわ)れない。

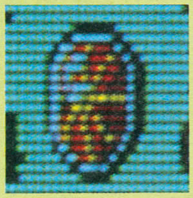
盾

盾



モンスターとの戦闘の際のダメージを緩和する。剣と同様，使うたびに壊れてしまうので多めに買っておくとよいだろう。

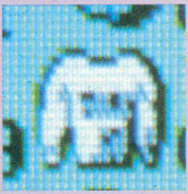
英雄の盾



サダリアーンを倒すのに必要。この世界で最強の防御力を誇るこの盾は壊れることはない。入手は困難を極める。

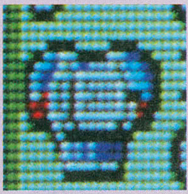
ヨロイ

トレーナー



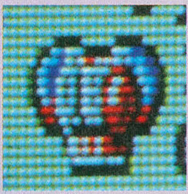
主人公『タカ』が愛着している。防御力はほとんどないに等しい。元来，この世界にはないものなので店に売ると，高値で引き取ってくれる。

ヨロイ



若干防御力がある。ゲームが始まったら，なるべく早く手に入れたいものである。

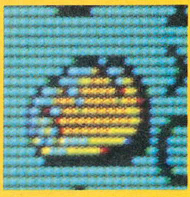
英雄のヨロイ



偉大なる防御力を秘めている上このヨロイを身につけると人々は友好的に接してくれる。アイドラの大洞窟に眠っているらしいが，手に入れるのは容易でない。サダリアーンを倒すのに必要である。

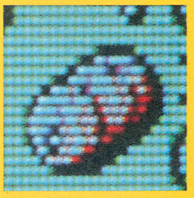
食物

かま焼きパン



空腹度をある程度回復させる。

ウムニ・ハム



空腹度をある程度回復させる。

魚の干物



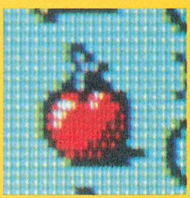
空腹度をある程度回復させる。

ダツの実



空腹度をある程度回復させる。

ニヴァの実



食物だが，これは『タカ』が食べるべきではない。どこかの寒い国では，これを欲しがっている人がいる。その人にあげるのだ！　アイドラ，リドラなどで手に入る。

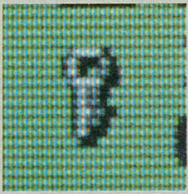
ククリクの実



ニヴァの実のダミー的存在。なお，この二つの実は，ある時間になると木になるという不思議な実である。手に入れたければメモを探すといいだろう。

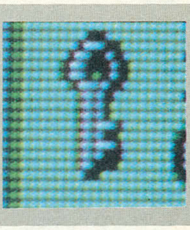
カギ

宿屋のカギ



全国共通。宿屋の部屋のカギである。

鉄のカギ

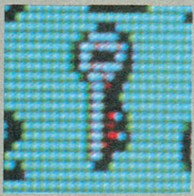


アイドラの酒場，リドラの小屋の中にあるドアを開けるのに必要。

しんちゅうのカギ
リドラの小屋に入るために必要なカギ



天界のカギ
天界〝ハリイザード〟に行くために必要。このカギは，アイドラの神殿で使う。

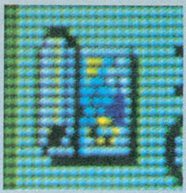


邪神界のカギ
邪神界〝ザリオザード〟に行くために必要。どのように使うのかはトップ・シークレット。

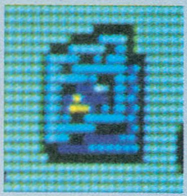


マップパス

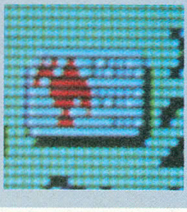
迷宮のマップ
クリスタル大迷宮，アーサー帝王の城内の２種類の迷宮のマップである。



ガイドマップ
各街ごとのマップである。その街の宿屋か酒場または何でも屋で扱っている。

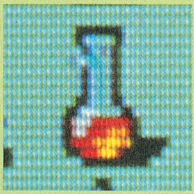


ギルドパス
これをラビスタークに見せると，世界中どこへでも連れてってくれる。

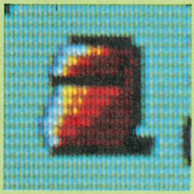


薬

きずぐすり
『タカ』の体力を50％回復させる。



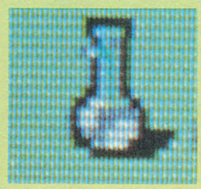
胃ぐすり
『タカ』が食べ物を食べすぎてお腹をこわしたときに使う。



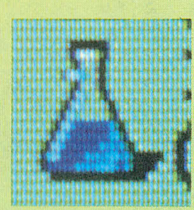
水の精のくすり
リドラの森の泉に注ぐと不思議なことが起こる。



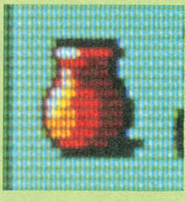
麻薬
持っていると警察につかまってしまう，というのは現代の世界での話。これは，変身薬の材料である。



濃硫酸
強酸性の液体。手では開けられない青い宝箱を溶かして開くのに必要。



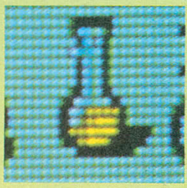
赤いつぼ
変身薬の材料である。



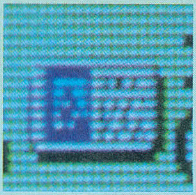
青いつぼ
変身薬の材料である。



変身薬
これを飲むと，一定時間女の人に変身することができる。

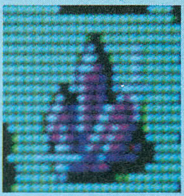


入城パス
城に入るための許可証である。

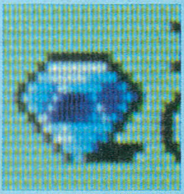


宝石

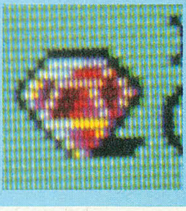
水晶
宝石の中で最も高く売れる。1000ジーンで引き取ってくれる。



青い宝石
400ジーンで引き取ってくれる。

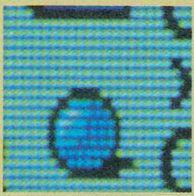


赤い宝石
600ジーンで引き取ってくれる。ソンブロシアの宝石店では，250ジーンという安値で売っているため，金もうけもできてしまう。

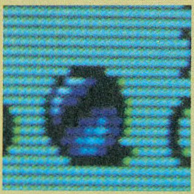


クリスタル・石

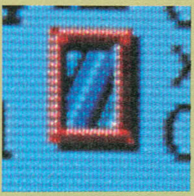
ラビスト・ストーン
これがあれば，ラビスタークに頼らずに世界中どこでも行けるようになる。



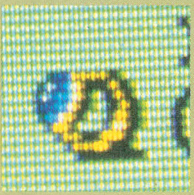
魔導クリスタル
ゲーム中ハマッてしまったときに神殿で使うと，『タンダライド』が現れ助言をくれる。



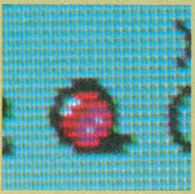
魔法の鏡
この鏡は，閉ざされた洞窟を探すのに必要である。



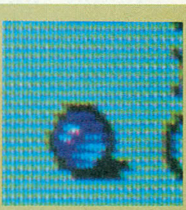
魔法の指輪
手でも濃硫酸でも開けることのできない黒い宝箱を開けられる。



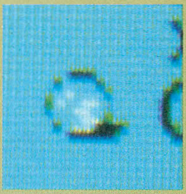
火のクリスタル
クリスタル・ロッドの一部分。リバーサート王が持っていたが，何者かに奪われてしまった。



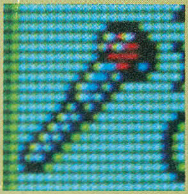
水のクリスタル
ハリシオン王国のラディ王女が持っている。これもクリスタル・ロッドの一部分である。



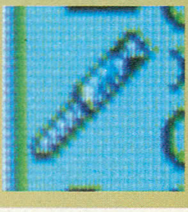
光のクリスタル
アマンドリア王が持っているらしいが，この王は，行方不明。従って，そのありかもわかっていない。クリスタル・ロッドの一部分だが，使うと明かりが得られる。



クリスタル・ロッド
火・水・光のクリスタルが合体した魔法の杖である。クリスタル大迷宮の入口を開くには，この杖の力を借りる以外方法はない。

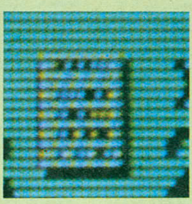


プラチナ・ロッド
クリスタル・ロッドの一部分である。ペテン師として名高いジャクソー氏のマジック・ショップで売っており，値段は，非常に高い。



その他

メモ



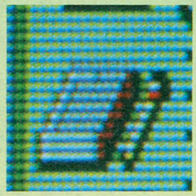
行く先々で手に入れることができる。全部で30枚あり，ゲームを進める上でのヒントが書いてある。これを集めるのが『リバイバー』攻略の第一歩となるだろう。

ろうそく



洞窟内を探検するときに必要。ただし，長続きしないので多めに買ったほうがよい。

マッチ



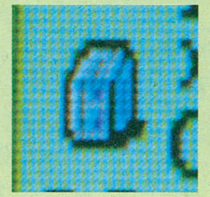
ろうそくに火をつけるための道具。昔のＡＶＧではよく出てきたが，最近ではあまり見かけなくなってしまった。

水晶燈



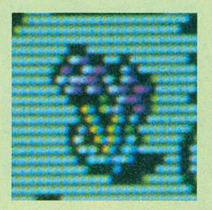
ろうそくのパワーアップ版。半永久的に使うことができる。

電池



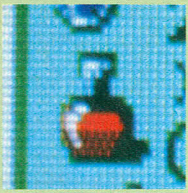
水晶燈のバッテリーである。

マリヴァの花



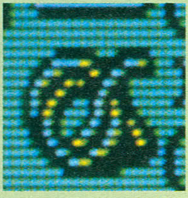
ラトウィーンの町に咲いている小さな花。薬草としての効果もあり，この世界のドラゴン〝ジーニーヴァー〟を眠らせたりもする。また，ある薬の材料でもある用途の多い花である。

酒



酔っぱらいや，薬屋〝サザンワルド〟にあげるととても喜ばれる。しかし，女剣士〝アルマ〟にだけは，絶対にプレゼントしてはならない。なぜかって？　まぁ一度やってみればわかるだろう。

ロープ



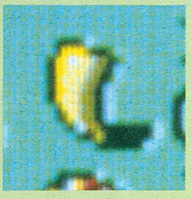
穴に落ちてしまったときに，これを持っていれば脱出できる。ただし，脱出できない穴もあるので念のため。

つた



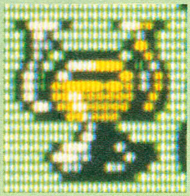
ロープの代用品。こちらはタダで手に入る。その上，このつたは魔法がかけられていてロープでは取れないある物を取ることができるのである。

ガーウォーヴァーのキバ



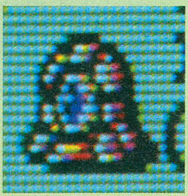
怪物のキバである。これは，たいへん高価な貴重品で，ある人が熱望している。

聖杯



アマンドリアの平和を象徴する杯。何者かによって奪われてしまい，アマンドリアは闇に閉ざされてしまった。

ビゲイのおもちゃ



『リバイバー』を作ったアルシスソフトのヒット作『ウィバーン』に出てきたキャラクター〝ビゲイ〟のおもちゃ。これといって使い道はないが，楽しいアイテムである。

リバイバー全メモの中味を公開!

『リバイバー』をプレイしていく上でとても重要なのがメモの収集である。そこでゲーム中に入手できるすべてのメモをここに公開しよう。全部で30枚だ。

なお，このメモを読めたからといってゲームが先へとスムーズに進めるワケではないので早合点しないように。実際にメモを拾わなければフラグが立たないから必ず自分の手でしっかりと集めること。各文の頭に付けられた番号はメモに付けられた番号に対応している。

(01)　「ハリシオン・ジャーナル」の切れはし

前王オーディ・オルダイン5世が亡くなられた日より50日目の今日，ラディー・フォーハラー・ハリシオン18世王女が国王に即位(そくい)なされました。しかし，前王オルダイン候は，何者かに暗殺された疑いが強く，新女王のみの安全のため即位式は公開されませんでした。

(02)　ラビスターク・ギルドの広告ビラ

「ラビスターク・ギルドは世界の足」　お行きになりたい所があれば，最寄りのステーションへどうぞ!

また御利用の際には，ギルドパスをお使いください。

ギルドパスは，全国のギルドショップでお求めになれます。

(03)　ミニコミ誌　「ライフ・アイドラ」

ラトウィーンで行なわれた剣闘士大会では，優勝コートバリアン，準優勝アルマに決定しました。

(04)　迷いの森は，ひずみの森。行けども行けども，やがて元の所に帰らん。老いたる者の詩にその出口は開かれている。

(05)　青い宝箱は溶かすがよい。黒い宝箱は魔法の力で開けるがよい。

(06)　ハリシオン城の入城パスあります。お求めは当店で。

(07)　鏡よ鏡，お前のその聖なる光は未知なる扉を開く……。その行手(ゆくて)に待つものは，生か，それとも死か……。

(08)　ハリシオン王国，ついに分裂。ハリシオン王国は，〝ハリシオン〟，〝リバーサート〟，〝アマリシア〟の三つの王国に分裂した。その昔，この世界を救った英雄の品々もこれら三つの国々に分けられたと言われている。

(09)　アマンドリアの街が，サダリアーンに侵略されたということです。アマンドリアへ行った者は，誰一人として帰らず，その詳しい事はまったくわかりません。

もし，これが事実だとすると，そこへ行くのは大変危険が伴います。

(10)　アマンドリアに続き，リザディーの街もサダリアーンの軍勢が攻め入り，邪神の支配化に置かれました。

(11)　これは便利!　水晶燈は，長い時間の洞窟の探検に持って行くと便利です。予備の電池もお忘れなく。

(12)　リザディーの城では，すべての剣士の立ち入りが禁止されました。

(13)　行方不明になっているタンダライドの弟子〝イルアービ〟が悪の手先として城内で働いている模様。

(14)　四つの聖なる洞窟。そこにどのように入るのか。それは，神のみぞ知る。

(15)　宿敵サダリアーンがいるザリオザートへ行くには「クリスタル大迷宮」に行かねばならない。

(16)　四つの洞窟とは別の所に「クリスタル大迷宮」と呼ばれる洞窟がある。そこを開くかぎは，クリスタルロッドにあり。

(17)　南の森に，魔物出現。奴らは何かを守る番兵のようである。

(18)　三大王国にあった〝英雄の盾〟はいつの間にか紛失してしまい，その行方は依然として不明である。

(19)　この世界の民は，神を愛しています。それはこの世界にいくつかある神殿でわかります。アイドラにある〝アーディスの神殿〟には，神の御霊(みたま)が，宿っています。

(20)　最近，リドラの森から帰れず，餓死する人が増えています。御注意を!!

(21)　ちょっとした生活のヒント。ロープやつたは，是非お持ちください。道のない所で，きっと役に立ちます。

(22)　ボロボロで読めなかった。

(23)　主神アーディスには，勇気ある真の英雄のみが会える。その道は決して容易ではない。

(24)　〝闇の剣〟。これはその名の通り，これを持つと闇の力に引き込まれる。それをふせぐには，〝光の剣〟が必要。

(25)　イマンドリア，リザディーへサダリアーンの侵略があったということは，サダリアーンの軍勢は，南の大きな島から来るのではないかと思われます。次はどの街が，おそわれるのかが人々の噂になっています。

(26)　雑誌「楽しい農園」の一部

クグリクの木は，暖かい地方に育ち，槍の形をしていて，その実は夕焼け時にしか取れません。

(27)　雑誌「楽しい農園」の一部

ニヴァの木は，広い枝ぶりをしていて，その実は，朝8時頃に取れます。

(28)　「ここに，神への道のりを示そう。入りて左下，右上より入る。次に左上，右上……」　ここから下は，ちぎれて無くなっていた。

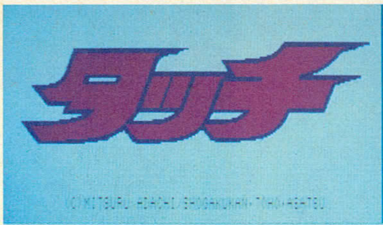
(29)　「次に2度，上へと戻り，下りて右上，上へと戻れ」

このメモは，上のほうが無くなっている。

(30)　「ラビスターク怪盗団」参上!

クリスタルは，クリーグの泉に置いた。我々は，あんな物はいらぬ。欲しいのなら，勝手に取ればよかろう」





東宝
●対応機種：PC-8801mk IIシリーズ（5″2D×2）
●価　　格：7800円

タッチ

～さわやか南とあぶない達也のハイスクール・アドベンチャー～

狙いは"東宝アニメ路線"AVG!?

『タッチ』といえば，みなさんご存知のとおり，あだち充原作の人気マンガ。まあ，それがAVG化されると聞いて正直言って驚いちゃったね，ボクは。

なにしろ，コミックやアニメを題材にしたAVGを作るってことは，シナリオ的にかなりむずかしいことなんだ。原作をそのままAVGにしたって，まったくおもしろくないものになってしまうし，かと言って，あまりにも原作からかけ離れたものにすることもできないし……。

まあ，今までには『ウイングマン』や『めぞん一刻』といったヒット作があるけど，そうした作品がヒットした理由のひとつに原作との妥協点をうまく見つけたということが挙げられるだろう。だから，東宝がはたしてどのへんまで『タッチ』をアレンジしてくれるのか，非常に興味深いところだった（ゲームのオープニングと，エンディングだけ，何枚かのグラフィックがでてくるってんじゃヤダからねー）。

さて，それでは実際にゲームをプレイしてみてどうだったかということなんだけど，まず，もしも達也と和也が同時に明青野球部に入っていたらというシナリオを使ったのはおもしろい試みだと思う。原作を知りつくしているボクも，いったいどんな展開が待っているのか，ワクワクしながらプレイすることができた。

だけど，そんなシナリオを使っておきながら，結末が期待はずれだったのは残念だ。安直なハッピーエンドでは，本来あだち充の作品に感じられるはずのキレが，まったく表現されないままに終わってしまっている。これでは，単なるコミックスのぬきだしをブチブチとつなぎ合わせただけのパロディ版『タッチ』に他ならない。まあ，「ゲームだから……」と言ってしまえばそれまでだけど，あだち充の原作が感動を与えてくれるものだっただけに，どうしても大きなギャップを感じてしまう。

また，ゲームをプレイしていくうちに，グラフィックやメッセージ，フラグの立てかたなどの練りこみの甘さが目につく。しめ切りに追われて作られたせいかどうかは知らないが，随所(ずいしょ)に不満な点が残った。いまやVGMの良し悪しが問われる時代なんだから，せめてBGMぐらいは付けて欲しかった。

オッと，悪い点ばっかり書いていってもこのソフトの正当な評価はできないから，今度は良い点について触れていってみよう。

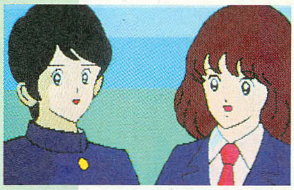
じつは，この『タッチ』，ゲーム自体は非常に簡単で，ボクはわずか40分ちょっとでエンディングを見ることができた。これはおそらく，東宝が狙ってやったことなんだと思うが，パソコンを通じて読むコミックのようなものをめざそうとしたのではないだろうか。なるほど，そうやって考えてみると，確かにストーリー展開の持っていきかたに，今までのAVGとはちょっとちがったものが感じられる。ENIXの『ジーザス』がそうであったように，新しいタイプのAVGをめざしているという点は前向きに評価したい。

東宝には，こういったタイプの作品を続々と作ってもらい，「東宝アニメ路線」なるものを確立してもらいたいものだ。映画や小説にいろいろな種類があるように，AVGにもこういうタイプがなくちゃつまらないもんね。

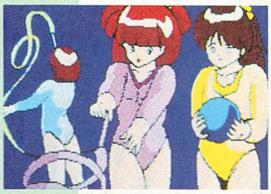
というわけで，今回の『タッチ』の評価は，読者のみなさんに自分でプレイして判断してもらうとしよう。東宝さん，また次回作を期待してますヨ！



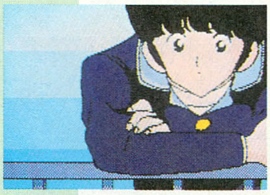
どのクラブに入ろうか，迷い悩む達也。ゲームはここからスタートだ！



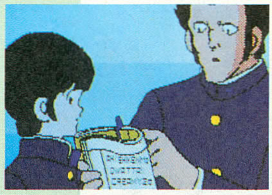
しばらくすると，和也と南が廊下を通りかかる。「アニキ，野球部に入ったら？」「タッちゃん，野球やりなよ！」――どうしようかなあ？



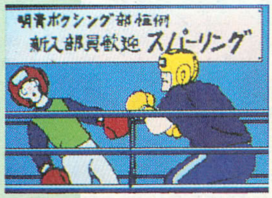
ひとまず新体操部でものぞきに行ってみるか。まったく，そんなことじゃ南ちゃんに嫌われちゃうゾ！



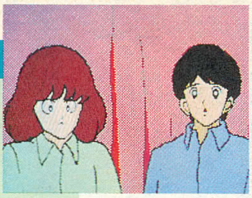
野球部に入ろうかどうか，屋上で達也は思い悩む。「あいや～どうしようどうしよ～」というメッセージが，達也の言葉っぽくなくて笑える。



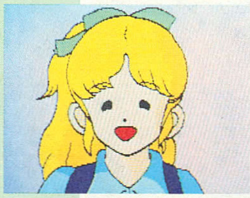
すると，そこへ原田が現れて，ノートに名前を書けという。コイツの頼みを断わると，あとがこわいからなあ。



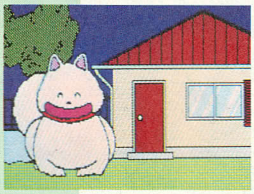
アレ？　なんでボクはボクシング部にいるんでしょう？　クソ～，原田のヤロ～!!



「も～う，どうしてボクシング部なんかに入るのよ！」「あ～あ，アニキといっしょに野球をやりたかったのになあ」てな感じで，このへんまでは原作といっしょだね。



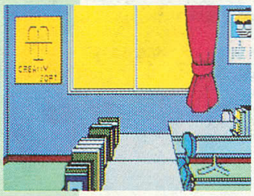
翌日の朝，唐突に迎えに現れる新田由加ちゃん。なんかへんだけど，オリジナル・ストーリーなんだから，ま，いっか。



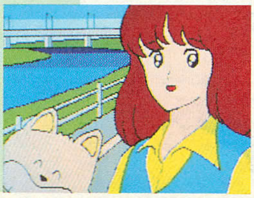
ここは上杉兄弟と南ちゃん共用の勉強部屋。3人がまだ幼い頃に，両家の親がお金をだしあって建てたんだよね。



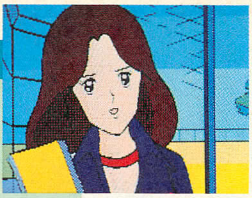
南ちゃんのお父さんが経営する喫茶店「南風」。南ちゃんのお父さんの名前が「俊夫」だって知ってたキミはツウだ！



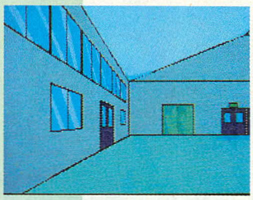
勉強部屋の中には，野球のグローブとボクシングのグラブがある。どちらを選ぶか，迷っちゃうところ――。



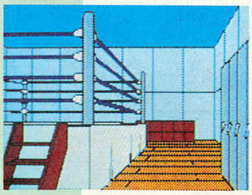
河原では，南ちゃんがパンチとお散歩中。「南ィ，由加といっしょにいるけどカンちがいしないでくれよな」



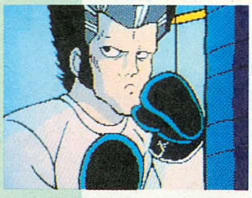
野球部のグラウンドに行ってみると，マネージャーが達也に話しかけてきた。原作では，この女性は西尾佐知子という名前だったはずなんだけど……。



ガラ～ンとだれもいない体育館。ヤヤ，ここに落ちているのは……！



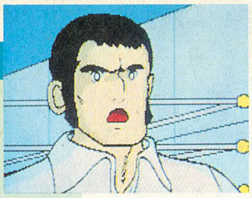
ボクシング部の部室には，まだだれも来ていないようだ。ロッカーの中には，なんと「みゆき」のコミックスがあるゾ。



しばらくしてからもう一度来てみると，原田がもくもくとサンドバックをたたいていた。そういえば彼は，手にくぎをさしたまま，相手をKOしたこともあったっけ。



南風でコーヒーをすする原田クンは，さっきとはまるで別人のよう。この手編みの帽子は，不良にからまれているのを助けてあげた女のコからもらった物なんだよね。



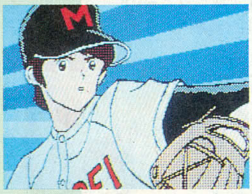
ボクシング部の部長と会うと，いきなりスパーリングをやらされるハメに。ヒェー。



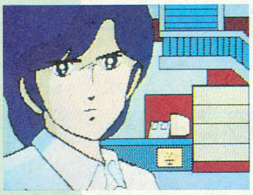
気がつくと，達也はいつの間にか南風に運ばれていた。アイタタ…… 体中が痛いっ！



勢南高校のエース西村は，例によってこのパターンで登場する。どうやら和也の試合を見にいく途中らしいゾ。



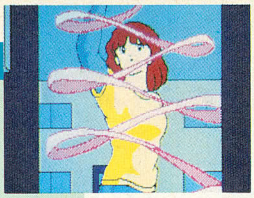
練習試合で和也は，まさに快刀乱麻のピッチング。がんばれよ，和也——。



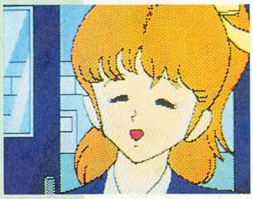
偶然にも図書館で，須見工の新田とご対面。彼とは１冊の本を取りあって，ジャンケンをすることに…。



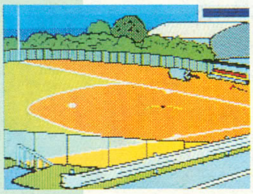
南にしつこくつきまとう西村は，南風に居座っている。一時期この店に，「チャンピオン・ベースボール」が置かれていたってこと，知ってた？



う〜ん，南ちゃんはやっぱりカワイイ♡　なんでもじょうずにこなしちゃうし，まさに理想の女のコだネ！



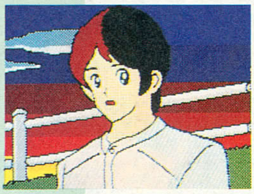
彼女の名前は篠塚かおり。南ちゃん以外で達也と和也を判別できる，貴重な女のコだ。彼女は何かをなくしてしまって困っているようだけど……。



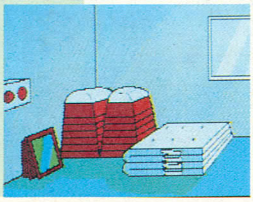
練習試合も終わって，グランドにはもうだれもいない。この場面にくることも，フラグのひとつになっているのかな？

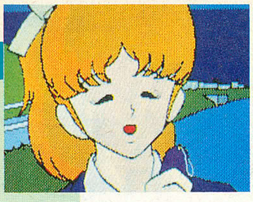


まったくもう，西村！しつこいんだよ，オマエは！　それにしても，壁に貼ってあるモスラのポスターにはビビッたなあ。

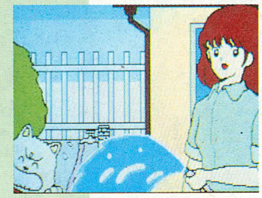


和也と河原で，腹を割っての話合い。はたして，達也が野球部に入るためのよい手段はあるか？

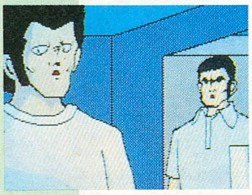




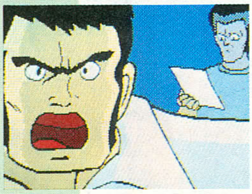
ひょんなところで，かおりちゃんと再会してしまった。彼女は甲子園で勝つためのお守りをくれるんだけど，ホントに和也じゃなくて達也がもらっちゃっていいのかなあ？



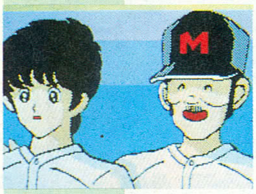
「あ，タッちゃん，ごくろうさま！」——南ちゃんにお出迎えいただいて，なんともさわやかな朝ですなあ。

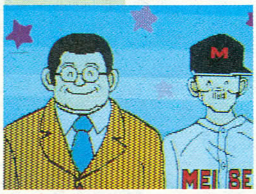


ボクシング部の部室へ行くと，部長と原田が達也のことを待っていた。部長が小脇にはさんでいる色紙は，もしかして…!?



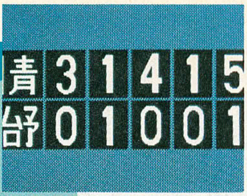
「野球をやれ，上杉！」——んなことしいきなり言われたってあんた，心の準備ってもんがいるでしょうが！



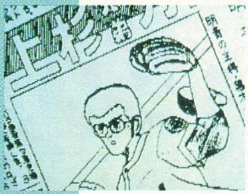


てなわけでとにもかくにも達也はめでたく野球部に入部。南の念願だった，上杉兄弟そろって野球部入りが実現したわけだ。

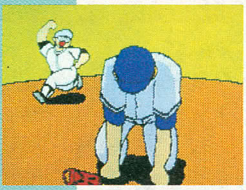
何の意味もない体育館の場面。パンチを連れて，いろいろと散歩しているところなのだ。



明青学園の１回戦の相手は駿台予備校。予備校なんてへんな高校があるわけないけど，和也の前では敵じゃない。

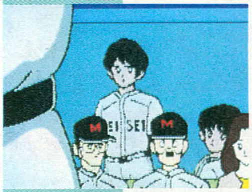


２回戦の京浜急高校，３回戦の東京料理高校と撃破し，明青は順調に勝ち進んでいく。

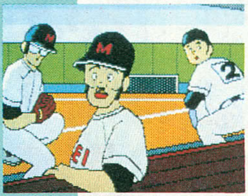


準々決勝では，孝太郎のまぐれ２ランで，２対１と東宝学園高校をくだした。明日は西村率いる勢南との準決勝だ。

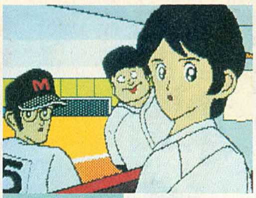


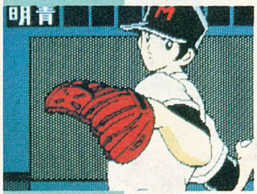


勢南はやはり手ごわい。9回裏を終わって0対0。延長戦に突入だ。



「達也，おまえリリーフにでてみないか？」——監督にそう聞かれたら，返事はひとつ。やってやるぜ！

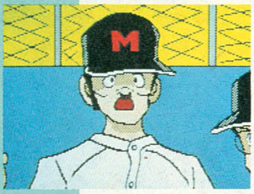




リリーフにでた達也は、気合いの入ったピッチングで踏んばる。上杉兄弟の豪華リレーをやられたら、いかに勢南といえども、そう簡単には打ちくずせないぜ！

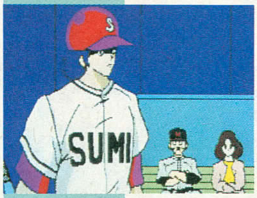


12回裏、明青の攻撃は二死満塁。そこで，力尽きた西村は押し出しの四球を与えてしまう。１対０，明青学園の辛勝—。

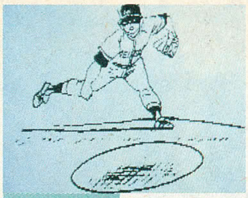


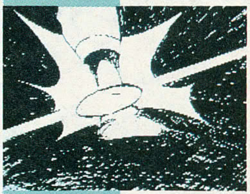
いよいよ決勝の日がきた。対戦相手はもちろん，新田の率いる須見工。今日の先発も，いつもどおり和也だ。



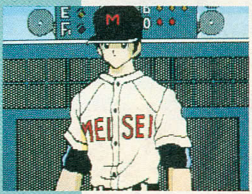


新田のバッティングはメチャクチャスゴイ。あの和也でさえも、抑えることができないのだ。わあお、なんてこったい！

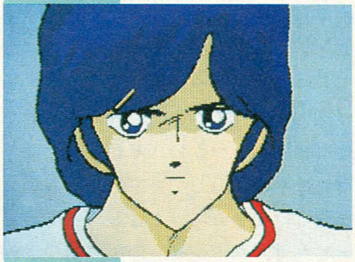


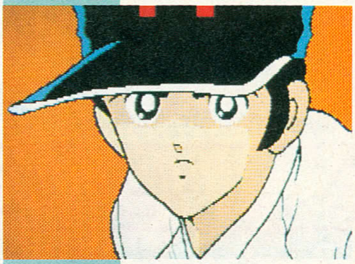


試合は9回、明青1点リードのままゲームセットかと思われたが、須見工の3番・松崎の打球が和也の軸足を直撃！コイツは痛い！

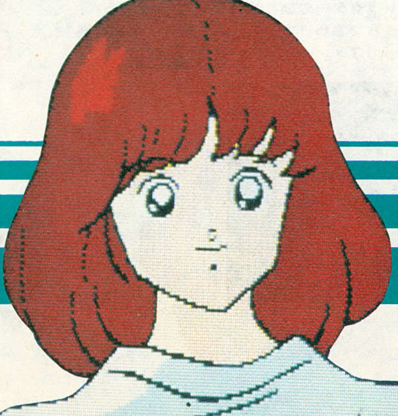


負傷した和也に代わって，達也がマウンドにのぼった。南の声援に一層力が入る。





迎えるバッターは，４番の新田。天性のロング・ヒッターの彼に長打でもでようものなら，同点・逆転まであり得る。おまけに，和也でさえも今日の試合で新田にメッタ打ちにあっているのだ。さあ，達也は新田を抑えることができるかどうか——このゲーム最大の見せ場だぜっ！







東宝

©あだち充／小学館・東宝・旭通信社
●対応機種
PC-8801SRシリーズ
●価格
7,800円

陽あたり良好!
～ひだまり荘の仲間たち

人気度を上げて ひだまり荘の住人と仲良くしよう!!

コミックやアニメで人気を集めたこの作品，ＡＶＧになってもどこかひと味ちがう。××を探せ！　とかいう一般的な目的があるわけじゃなくて，とにかく会話をしまくることによってゲームが進んでいくのだ。キミが好意を持って各キャラクターに接していけば，まわりの対応も暖かく好意的になっていく（＝人気度が上がる)。

だけど，ふつうのＡＶＧのようにキミがかたっぱしからコマンドを入力していくと，たちまちみんなに嫌われ，ときには絶交されちゃうことだってあるんだ。だからひょっとしたら，ストーリーの中に用意されている〝事件〟を見ずにエンディングへ行っちゃう人もいるかもしれない（当然それじゃバッドエンドだけど)。

さて，キミはこのストーリーのつかみにくいゲームで，4日目の×××まで生き残ることができるか!?

プロローグ

明条高校の入学式も終わったある日。キミは転校生として「ひだまり荘」に引越して来ました。

キミを歓迎するのは，大家の水沢千草を初めとする「ひだまり荘」の住人たち（岸本かすみ,高杉勇作,美樹本　伸,有山高志，仲岡　誠）6人。

ゲームは，新たなる下宿人(あなた)を迎えたところからはじまります。

下宿や学校での生活の中でかすみや勇作たちといろいろな会話を交わすうちに，キミに対するみんなの対応が変わってくるのに気付くでしょう。

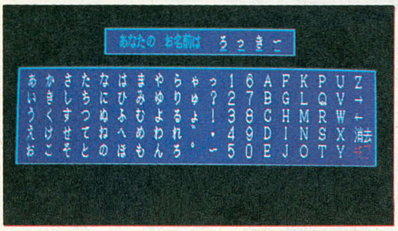
生まれてくる信頼，友情，愛情，そして仲たがい……そんな中で事件が起き始めた……。キミは，かすみや勇作たちと協力しあい，事件を解決していって下さい。

キャラクター・インフォメーション

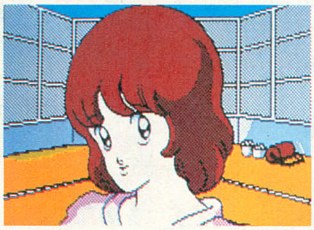
このゲームのキャラクターたちは，１人１人が何種類かずつの表情を持っていて，その表情によってその人物の気持ちをおおよそ推理することができるんだ。参考までに，各人の喜怒哀楽(きどあいらく)の表情パターンを紹介してみた。

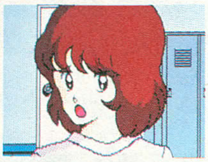
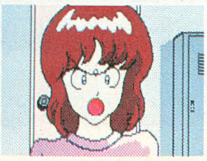
プレイヤーの名前

まずはキミの名前を入力する。このゲームは多くのＡＶＧとちがって，キミ自身がゲームの世界のキャラクターのひとりとなるんだ。もちろん，原作にはなかったニューキャラとなるわけだから，ストーリーがどう展開するかはすべてキミしだいってワケ。

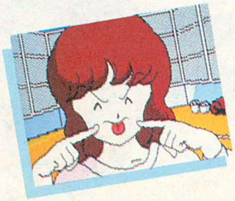


岸本かすみ

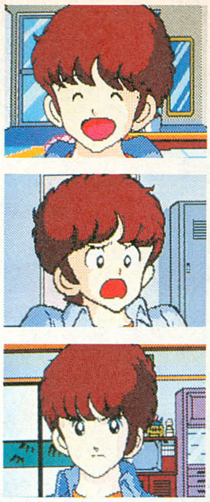


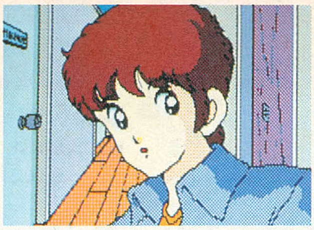



原作では主人公だったものの，このゲームではワキ役。主人公の座をキミに奪われてしまったのだ。とは言え，表情が5パターンもあるからやはり重要キャラ。海外留学中の彼氏・村木克彦とひだまり荘の同居人・勇作との間で心が揺(ゆ)れ動いている。

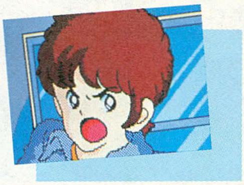


●高杉勇作

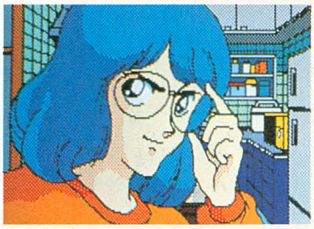




自称硬派。応援団に入団し，明条高校の弱小野球部の応援に燃えている。根はやさしくてスポーツマンなのだが，怒らせるとコワイ。ひそかにかすみに想いを寄せている（じつは両想いだったりするわけだ）。



●美樹本　伸



二枚目をきどっているが，じつは大のスケベ。天体観測を趣味としているものの，その望遠鏡はたいてい女の子の部屋の方向を向いている。うっかりすると，いろいろな頼みごとをされかねない。圭子ちゃんをめぐって，有山とライバル関係にある。

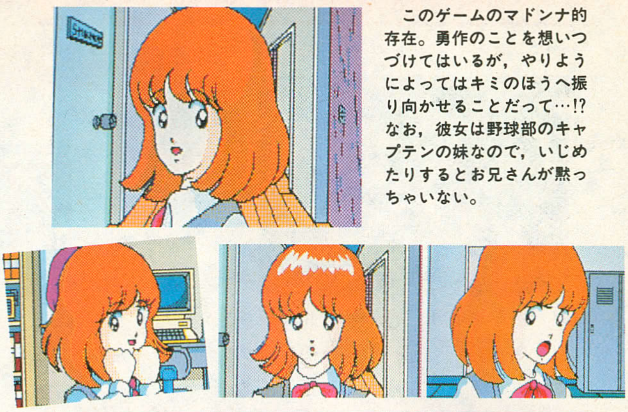


●水沢千草



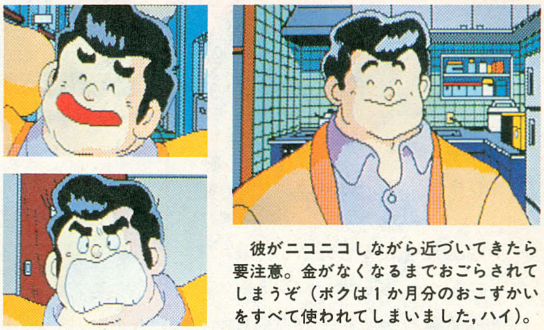
ひだまり荘の大家さん。2年前に旦那に先立たれてしまった未亡人。キミが他の登場人物とケンカしたりすると，わざわざ部屋まできて相談にのってくれたり，仲直りさせてくれたりする。反面，悪いことをしていると，メシヌキにされちゃうことも。

●関　圭子



このゲームのマドンナ的存在。勇作のことを想いつづけてはいるが，やりようによってはキミのほうへ振り向かせることだって…!? なお，彼女は野球部のキャプテンの妹なので，いじめたりするとお兄さんが黙っちゃいない。

●有山高志



彼がニコニコしながら近づいてきたら要注意。金がなくなるまでおごらされてしまうぞ（ボクは1か月分のおこずかいをすべて使われてしまいました，ハイ）。ま，とにかくそんなヤツなんだ。

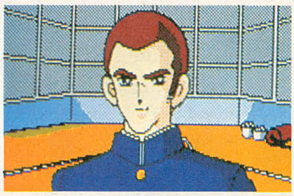
●中岡　誠



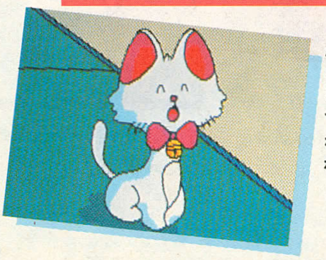
とっても無口で無表情なヤツ。しかし，勉強のほうは◎で，このゲームでもなかなかの知恵袋として活躍してくれる。もしも彼の笑顔のパターンを見つけた人がいたら，ボクに教えてちょうだいな。

●関　真人

野球部のキャプテン。すなわち圭子ちゃんの兄。もしもゲーム中に彼と会うことがあったら，それはたぶん，圭子ちゃんがキミをイヤがっている証拠だ。そんなときは大きな声であやまろう――「ごめんなさい!!」



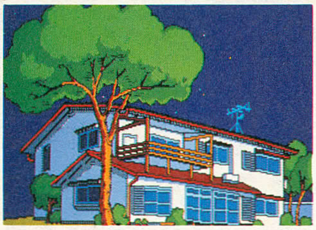
●タイスケ



勇作はタイスケを100円で手に入れた。100円札と言えば板垣退助ということで(ふ，古い)，こういうネーミングがされたそうな。ゲームの終盤で，コイツのためにひと苦労させられることだろう。ちなみに伸はネコが大嫌いだとか。

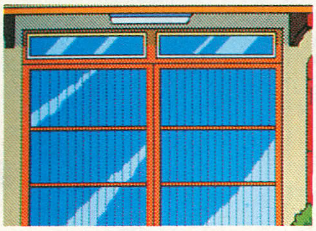
これがひだまり荘だだだっ!!

●全景



星空の見える中，ひだまり荘の全景が見える(ウラ側は見えないけど)。タイトルどおり，全室陽あたり良好ってわけだね。

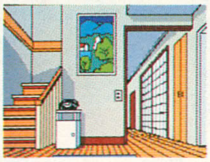
●玄関の外



この古風な玄関がひだまり荘の入口。『サザエさん』の家をホーフツとさせる。こういったとびらって「ガラガラ，チリリリリィィ――ン」って感じがしない？

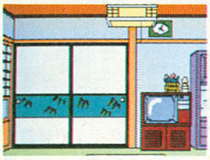
1F

●玄関の中



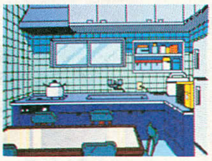
おっ，電話があるじゃな――い！ さぁーて，どこに電話しようかな。圭子ちゃんのうちにかけるも良し，リカちゃん電話もすてがたい!! キミは，どうする？

●茶の間



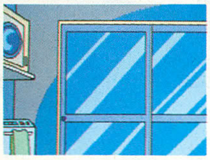
ここには，テレビジョンがあるので，テレビ好きのボクはよくここにくるのさ。さぁ～て，『パソコンサンデー』でも見るか!?

●台所



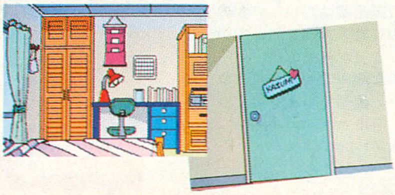
あれっ，イスが五つしかないゾ!? たしか，ひだまり荘の住人は6人いたハズなんだけど……。ウーン，ミステリーハウス!!

●浴室



ボクのうちには乾燥機がないのに，ひだまり荘にはちゃんとある(個人的な話だこと)。それにしても有山の入浴シーンが見れなかったのは，残念？

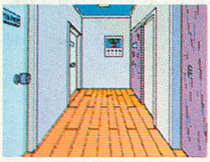
●かすみの部屋



鍵のかかった彼女の机には，1通の手紙が入っていたりする。とくれば，読みたくなっちゃうのが人情というもの。でも，読んでいるところをみつかって彼女に嫌われでもしたら大変！

2F

●廊下



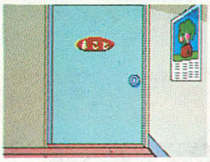
前々から疑問だったんだけど，いったい，自分の部屋はどこにあるの？ まぁ，ゲストだからしょうがないのかな？ ぜいたくは言うまい。

●美樹本の部屋



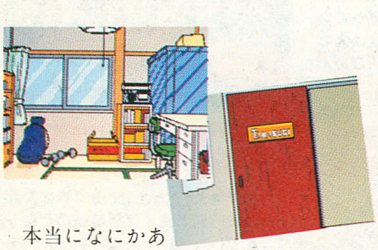
伸の相談を聞いたりのぞきをしたりとよく入る部屋。でも，伸に好かれてなければ立入禁止!! タイスケといっしょに入ろうなんてとんでもないゾ。

●まことの部屋



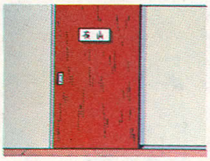
ムムッ，「まこリン，ミカリン」と書かれたネーム・プレートがない！――そうか，ここは『まことちゃん』の部屋じゃなかったのか(大ボケ)。

●高杉の部屋



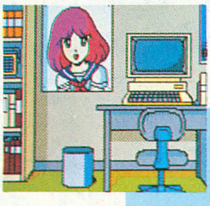
本当になにかありそうな雰囲気の部屋だけど，ある物といえばガラクタばかり。ちゃんと掃除しろよなあ。

●有山の部屋



この部屋には入ることはできない。有山に会いたきゃ，ドアの前で呼ぶだけでOK。でも，彼は，むやみに呼ばないほうが……。

●???の部屋
(???には自分の名前が入る)

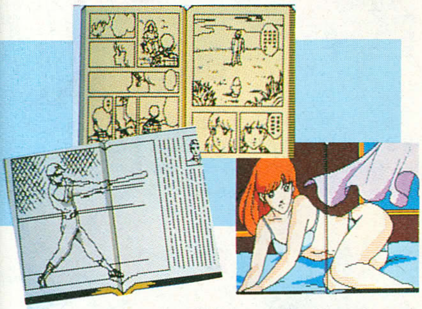


ゲームの中とは言え，ひだまり荘に住めちゃうなんてウレシイ！ よし，このつぎは一刻館にでも引越しちゃおうかな。

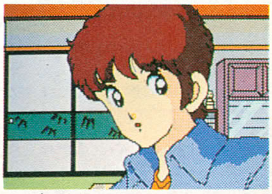
メイン・ストーリー



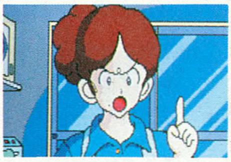
「はじめまして！　このたび，このひだまり荘でお世話になることになったロッキー引本です。よろしく！」と，あいさつをしたボク。さあ，これからひだまり荘での生活が始まるゾ。



ひだまり荘に引越してきたとき，かすみちゃんたちは学校に行っているので誰もいなかった。みんなが帰ってくるまで，『タッチ』でも読むとするか。『タッチ』のほかにも，2冊の本と5曲のミュージック・テープがあるからあきないヨ。ルン，ルン！



みんなの自己紹介をかねての夕食が終わったあと，勇作にナイターを見ようとさそわれた。でもじつはボク，野球はあんまり見ないんだよなあ。う～ん，勇作と仲良くなるためにはしょうがない，つきあうか。



キレイ好きのボクは，ゲーム中でもオフロに入ることは忘れない。オッと，今はかすみちゃんが入浴中なのか。こんなところで人気度を落としたらシャレにならないからな。ひとまず退散，太田胃散。



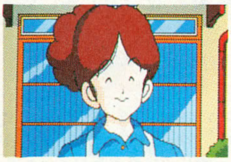
しかたなく自分の部屋で勉強をしていると，幽霊のようにヌボーッとまことクンが現れた。「数学の参考書をかしてください」と言ってるけど，さて，どうする？



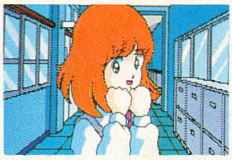
しばらくして再度やってきたお風呂場。もう大丈夫だろうと思って戸を開けると――な，なんと，かすみちゃんがまだ入っていたのだ（原作では高杉が見ちゃうんだったよね)!!



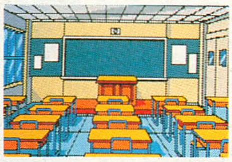
「キャアアァァ――」と，悲鳴をあげるかすみちゃん。逃げようかとも思ったけど，これからのことを考えたらやっぱり謝るのがイチバン。ごめんなさい，わざとじゃないんです。



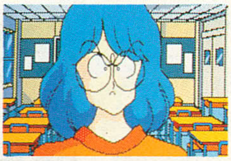
そして日が変わって，明条高校への通学第1日目。朝食をネッスルの朝ごはんですませた(ウソ）みんなは，元気良く学校へ向かう。大家さん，毎日お見送り5963!!



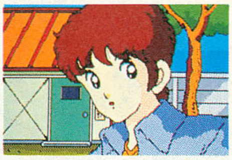
明条高校についてはじめて話したのがこの子，圭子ちゃん。そこですかさず「キミみたいにカワイイ子と知り合いになれてウレシイヨ♡」と言ったら，彼女はこんなポーズになってしまった。ウーン，ブリッコ!?



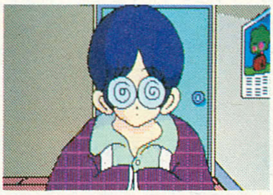
キンコーン，カンコーン。授業がはじまったぞ！　ここでは，掲示板に書いてあるテスト範囲をメモっておこう。それにしても，自分以外の生徒がいないってのは……ねえ。



放課後，誰もいない教室で圭子ちゃんのロッカーをあさっていると（オイオイ！），英語の辞書が見つかった。だが，その現場を圭子ちゃんに気のある伸に見られてしまい……。キミの運命はいかに!?



ここは硬派の象徴，応援団の団室の前。「ねえ高杉クン，ボクも入団させてくれないか？」「おいロッキー，そんな派手なカッコウで応援団に入ろうなんてバカじゃない!!」



応援団に入って男を磨くという夢がくずれ去ったボクは，学問一筋になろうと思い，まことに勉強を教えてもらうことにした。おかげで，明日抜き打ちテストがあるかもしれないってことがわかったんだ。



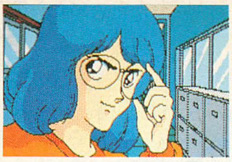
かすみちゃんにもそれを教えてあげなくちゃと思い，ダダダッと部屋のドアを開けると，下着姿もまぶしいかすみちゃんがそこに……。もう，ボクってどうしてこうも運が悪いの!?



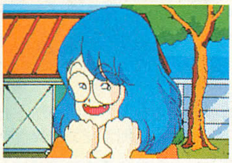
対抜き打ちテスト用に徹夜で勉強だ！　……ＺＺＺ……。翌朝，うとうとしているボクを，かすみちゃんが起こしにきてくれた。ひょっとしたら，ボクのことを見直してくれたのかなあ。へへへ。



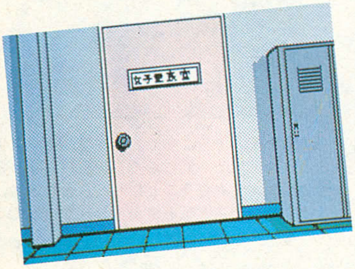
明条高校通学2日目。徹夜のかいあって，授業をかるーくクリア。そのあと，かすみちゃんからいいことを教えてもらった。明日は，圭子ちゃんの誕生日なんだって。ウフフ♡



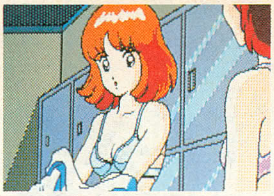
つづいて３日目。朝，ロウカで伸とバッタリと会うと，「おいロッキー，授業なんかさぼって××××へ行かないか？」なんて提案されるんだけど……。さてキミの決断は？



意志薄弱なボクは，結局，伸に連れられて応援団室へとやってきてしまった。「ウヒヒヒィーッ，楽しいところへ連れて行ってやるぜィ♡」おやおや，伸の鼻息が荒いぞ。



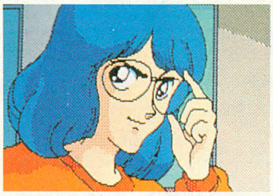
うひゃあ，やっぱり女子更衣室じゃないか!! 伸が言うには，今この中で圭子ちゃんが着がえているらしい。の，のぞいちゃってもいいのかな？



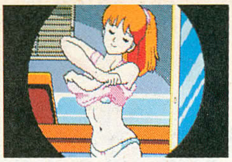
ＯＨ！　圭子ちゃんの××が♡　そこのキミ，のぞきに夢中になるのはいいけど，見つからないように注意しろよ。スケベは身を滅すってね。



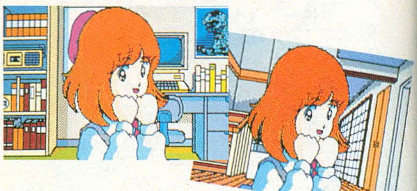
伸，ワガママもいいかげんにしろよ。今度は圭子ちゃんにラブレターを渡してくれだって!? あー，なんだってボクがこんな役回りを引き受けなくちゃいけないんだ。コイツとは腐れ縁だよな，ホント。



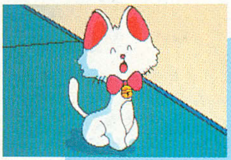
ズブズブと底なし沼にハマるように伸と仲良くなってしまったボクは，夜，伸の部屋に招待された。一緒に天体観測をしようと言うけれど，はたして……？



やっぱり，こんなこったろうと思った。天体観測が聞いてあきれるぜ！　その現場を不幸にも大家さんに発見されてしまう。２人の夕食がぬきになったことは言うまでもない。



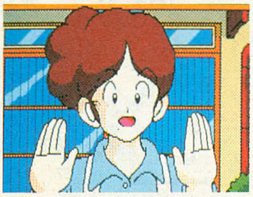
おっ，圭子ちゃんがひだまり荘へ遊びにくるとはチャンス（彼女は高杉に会いにきたんだけど）！　伸からあずかった手紙と圭子ちゃんへの誕生日プレゼントを渡しちゃおうっと。



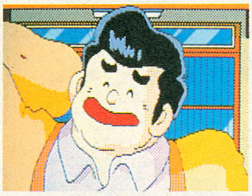
話はとんで，４日目。この日は，いなくなったタイスケを探すために，ひだまり荘の中を東奔西走しなくちゃいけないのだ。そして，タイスケを見つけたとき，キミは再び引越さなくちゃいけないことに……。

これぞ真のエンディング!!

あ～あ，せっかく仲良くなれたと思ったのに，もうひだまり荘の人々や圭子ちゃんと別れなくちゃいけないなんて……。わずか１週間弱のひだまり荘での生活，ホントに楽しかったよなあ。——というわけで，かなり難易度の高いこのゲーム，ここまでたどり着けた人は本当にごくろうさまでした。



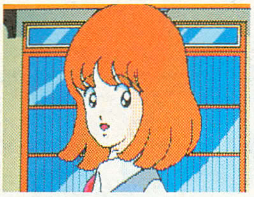
大家「さあ，これで終わり。ロッキーくん，あなたの部屋のもの全部荷造りできたわよ！」
ロッキー「ありがとうございます！」



有山「ロッキー，荷物運んだらお腹減っちゃったよ」
ロッキー「サンキュー，有山！」
有山「てれるじゃないか！」



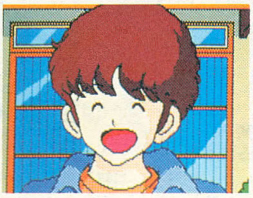
まこと「わあーっ，天気予報もたまには当たりますね。最良の引越し日和ですね」
ロッキー「日ごろの行いがいいからねっ！」



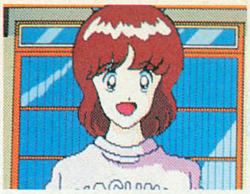
圭子「ロッキーくん，ロッキーくんてばあ！　ロッキーくん，これ!!」
ロッキー「何，これ!?」
圭子「これ，私が作ったぬいぐるみよ!!」



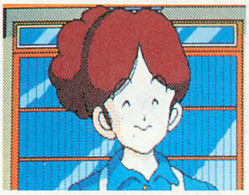
美樹本「いいなあ，いいなあ！　女の子にあまりもてないロッキーも最後に少しはもてるようになったらしいな……？」
ロッキー「ひがんでるのか!?」



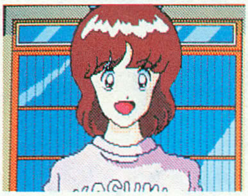
高杉「ロッキー，また一緒に野球中継でも見ような！」
ロッキー「ああ！」
高杉「いつまでも，ひだまり荘での思い出を忘れずにな！」
ロッキー「わかってるよ！」



かすみ「またここに遊びにきたくなったら，いつでもいいからきてね！　勉強もしっかりね‼」
ロッキー「うんっ！」



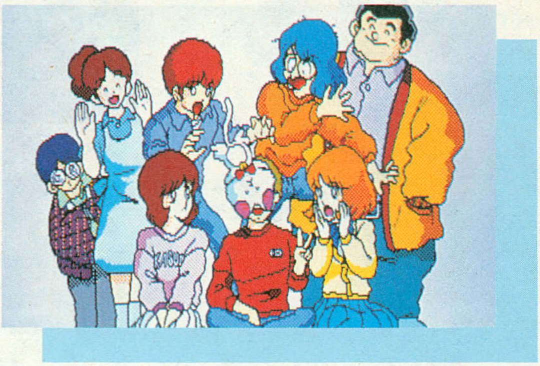
大家「ロッキーくん！」
ロッキー「何ですか？」
大家「ところで，新居にはあなたの勉強部屋はあるの？」
ロッキー「ハイ！　小さいけどあります！」



かすみ「その部屋，南向きに窓ある？」
ロッキー「うん，大きい窓があるんだって」
かすみ「だったら，陽あたり良好だね！」
ロッキー「うん！『陽あたり良好！』」



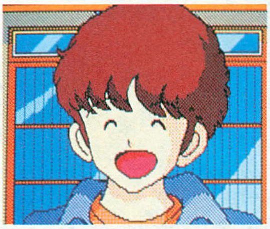
高杉「おーい，記念写真をとるから並んで！」
全員「ハーイ‼」
高杉「シャッター押すゾ‼」
かすみ「高杉クン，タイスケ忘れてるわよ……」



そして，エンディングがこの写真。あらあら，タイスケのせいでキミの顔が隠れちゃってる――ま，よくあるオチでした，チャンチャン。

残念無念のバッド・エンディング

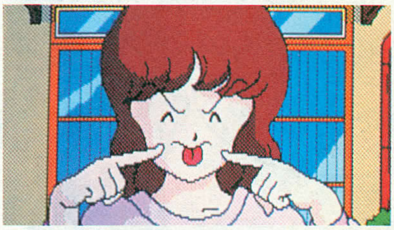
このゲームをプレイしている人なら一度は見たことがあるハズのバッド・エンディングがコレだ。くれぐれも，こういう風にはならないでネ。



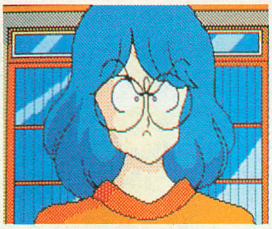
高杉「あーっ，よかった。明日からロッキーの顔を見ないですむと思うとほっとするよ……。」



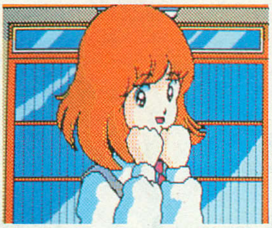
大家「高杉クン！　本当のことを言ったらロッキークンがかわいそうでしょ」



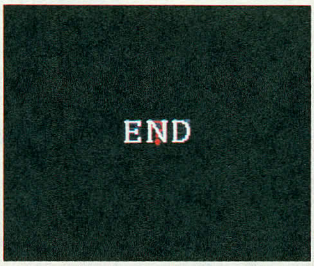
かすみ「早く行っちゃえ！　2度とこのひだまり荘には来ないでヨ‼　ロッキークンて，団体生活にはむいてない性格なんだから……。」



美樹本「ロッキー。もう，これからはひだまり荘とボクの近くには来るな！　寄るな！　近付くな！」



圭子「………。おばさん。よかったですネ！　ロッキークンがいなくなるから……。」





この文字が出てしまったら残念ながらゲーム・オーバーだ。はじめからやりなおすのも良し。セーブしたところからスタートするのもいいだろう。





クロスメディア

●対応機種
ＰＣ-9801シリーズ
PC-8801SRシリーズ
●価格
7,800円

アドレナリン コネクション

シナリオに優れた“隠れ名作AVG”!!

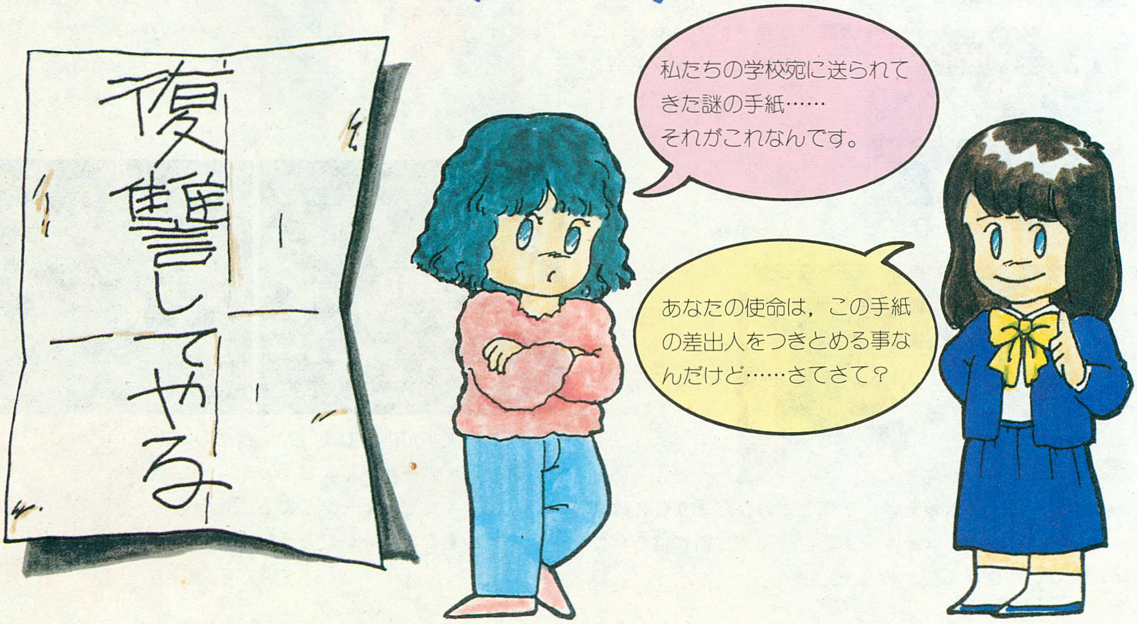
ＡＶＧというと，とかくＳＦやファンタジーなど，架空の世界に題材を求めるものが多い。そんな常識をくつがえせとばかりに登場したこのソフトは，ボクたちに非常に身近な学校というものをテーマにした，推理タイプのＡＶＧなんだ。

ゲーム中に使われているグラフィック画面は，すべてベテラン・アニメーターの手によるもの。よってキャラクターもヒジョーに個性的で，口パク・ふりむきなどのアニメ処理も随所に取り入れられている。ビジュアル的なセンスの良さには，二重マルをあげちゃいたいくらい。

また，最近ハヤリのマルチ・エンディングを採用していて，真のエンディングからウソのエンディングまであるのはもちろん，それぞれに至る過程も何パターンかずつ用意されている。シナリオも凝っているし，制作者の思い入れがヒシヒシと伝わってくるかのようだ。

それほどメジャーなソフトではないけど，ボクはこの作品に〝隠れた名作ＡＶＧ〟の称号をプレゼントしたい。キミもぜひプレイしてみてね。

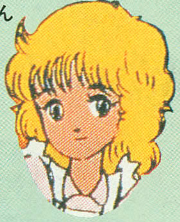
プロローグ



これが全キャラクターだっ!!



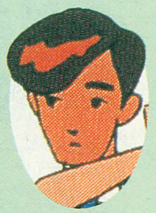
◀平川先生
放送部の顧問。美人の奥さんがいる。



▶霧野さん
第2部の市街地に登場する花屋につとめている。



◀鈴木太郎
コイツが問題の転校生。ひねくれ者。



▶牛島先生
写真部の顧問。影が薄い。



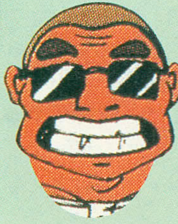
◀天野亜梨沙
聖東高校2年生
身長157センチ・体重50キロ　B83・W54・H87　暇さえあれば，あちらこちらで遊び歩いている，自他共に認める遊び人。交遊関係が多彩で，広範囲のニュース・ソースを持っている。趣味は水泳と，男性を困らせること（悪趣味)。主人公を誘惑する。16歳。



▶橋本雄一
聖東高校教頭。
身長175センチ・体重63キロ
校内の実権を握っているのはこの男だと言われている。生徒にはあまり人気がない。38歳。



◀室田喜三郎
聖東高校校長。
身長163センチ・体重70キロ
事件の調査を主人公に依頼するが，何故か非常に脅えている。どうやら教頭に頭が上がらないらしい。気が弱いくせに，すぐに虚勢をはる。58歳。



▶「一番軒」の健吾おじさん
元プロレスラー。鈴木太郎の親戚。



◀香山麗子
聖東高校2年生。
身長155センチ・体重49キロ　B80・W56・H85　育ちのよい，いわゆるお嬢様タイプ。成績優秀で，学級委員と生徒会役員も務める。16歳。



▶雅マリア
本篇のヒロイン。聖東高校の音楽教師。身長165センチ・体重54キロB84・W57・H87　その人当たりの良さから，多くの生徒から慕われている。不真面目なことをする者には案外きついところを見せたりするので，堅物だという者がいないでもない。25歳。



◀青田正蔵
聖東高校2年生。
身長182センチ・体重82キロ
スポーツ万能だが，なぜかどこのクラブにも所属していない。口数が少なく，多くを語らない。不言実行型。彼も，事件解決の鍵である。17歳。



▶野ノ宮理美
キンキン声の放送部員。とっても，泣きむし！



◀木曽クン
下田の子分。ホモかもしれない？



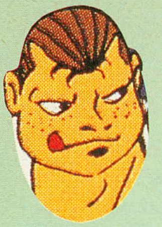
▶日野涼子
聖東高校卒業の姉を持つスポーツ美人。



◀日野陽子
日野涼子の姉。コーヒー・ショップ，「山猫」で働く。



▶夏島先生
美術教師。聖東高校の生徒のことならだいたいわかる。

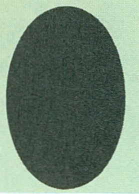


◀下田建史
聖東高校2年生。
身長166センチ・体重68キロ
いわゆるツッパリ・グループのリーダー。青田と相性が悪く，一触即発の状態にある，と本人は言っている（青田の方は相手にしていない）。「謎の転校生」となんらかの関係があるらしい。16歳。

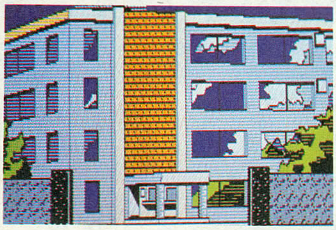


◀犬山クン
木曽同様，下田の子分。髪がパンクしている。

▶キミ(自分)
青年地学教師。けっこう生徒に人気があるようだ。



『復讐してやる』――この手紙から事件は始まった!!



キミが青年地学教師としてかよう聖東高校だ。みかけはパッとしないけど，この中には事件を解くカギがあるハズだ。

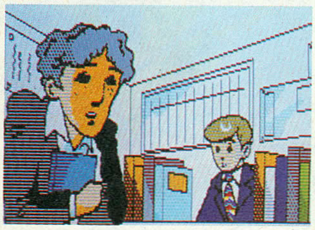
さあ，事件捜査の前に自分の名前を入力しよう。漢字以外の文字ならたいてい入力できるゾ。もちろん，ボクは，〝ロッキー〟とインプット。



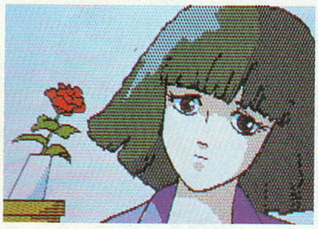


事件の発端である手紙を手渡される。それにしてもおかしいんだよな，2人の態度が・・・。第一，なんで地学教師であるボクに頼むんだろう？

第一部：聖東高等学校をくまなく捜せ!



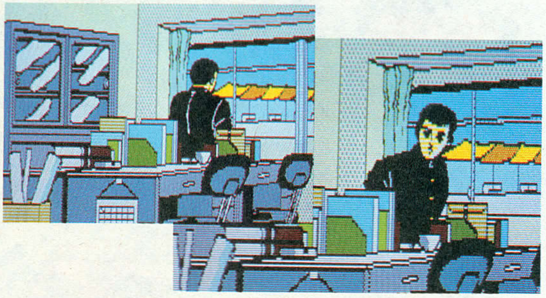
ここは職員室。同僚の平川先生と牛島先生がいる。それにしても牛島先生ってかわいそう！　生徒からも目立たない人なんて言われてるんだ。



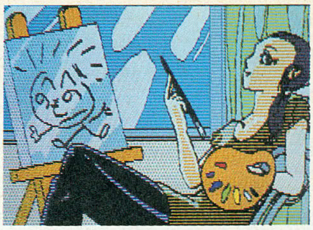
さすがマリア先生，アップでもビューティフル!!　ところでこの花びん，変な形だなあ。へえ，夏島先生が作ったんですか!?



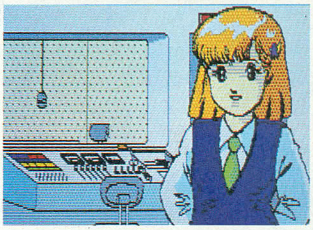
ピアノの音につられて音楽室に入ってみると，いたいた，このゲームのヒロイン，マリア先生！　いつ見ても美人だね。おっと，いけない，いけない。ボクは聖職者だったんだっけ。

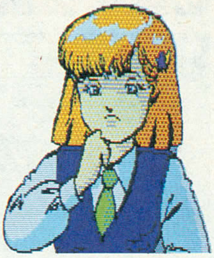


おっと，青田クンじゃないか。物理準備室に何しにきたんだい？　え，物理のレポートを提出しにきたって？　スポーツだけじゃなく勉強もちゃんとガンバッテるんだね。うーん，感心感心。



夏島先生，このわけのわからない絵はなんですか？　ボクにはどう見てもへのへのもへじにしか見えないんですけど・・・。

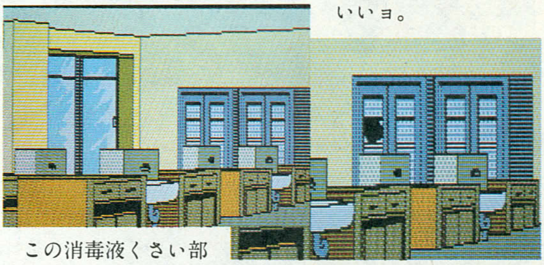




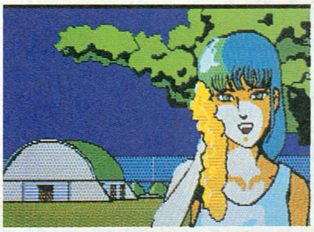
この子が聖東高校の古舘伊知郎と呼ばれている理美ちゃん。キンキン声にアナウンサーは少々ムリがあるんじゃない？　あれ，ここに落ちているのは何だろ？



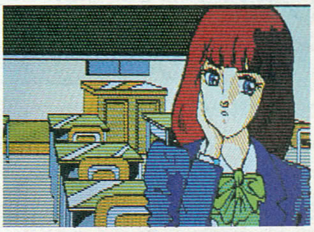
あ～あ，泣かせちゃった！　わぁーるいんだ，わぁーるいんだ，先生に言ってやろ（あっ！　自分が先生だったっけ）。とにかく，彼女を泣かさないほうがいいヨ。



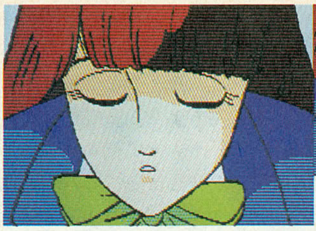
この消毒液くさい部屋は化学準備室。あれ，薬品棚を動かした跡があるゾ。どれどれ（ごそごそと調べている）――ドッカーン!!　あーびっくりしたなあ，もう（古い）。

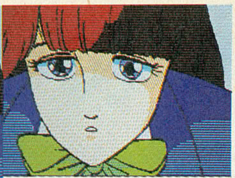


青空の下，すがすがしい汗をかいているねえ。ウーン，青春！　ヨーシ，先生もキミ達と一緒に夕日に向かって走ろう（森田健作じゃないって）！

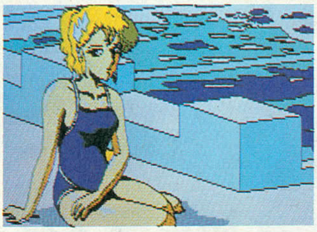


聖東高校一（いち）の優等生香山麗子ちゃんだ。こういう子ばかりだったら先生も楽でいいんだけど……。おや，この机に入ってる日記は？

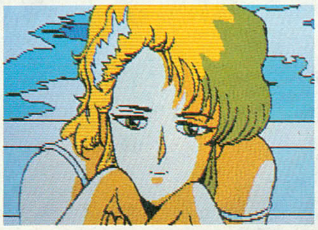


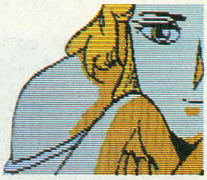


冗談のつもりでキスしようとしたら，麗子ちゃんがその気になってしまった。自分が先生なんだから，マ，マズイ（こんなことばかりしてると，ゲームが解けなくなるぞ）。



ああ，こうまで暑いとプールで泳ぎたくなっちゃう。コラ，天野，勝手に泳いじゃダメじゃないか。まったくもう，この子は本当に世話を焼かせるなあ。プンプン！



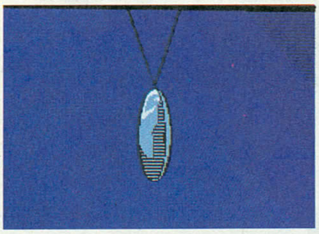


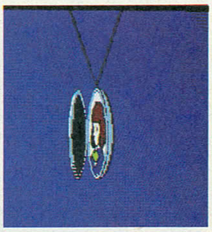
麗子ちゃん同様，天野もキミのほうへ迫（せま）ってきた。工藤静香にどことなく似てるこの子なら，喜んで……。コラ，なんてことを言うんだ，キミは!!



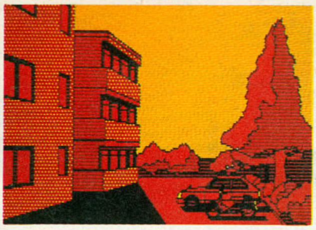


聖東高校のツッパリ・グループの登場。彼らにいろいろ聞いてみたが何も教えてくれない。ウーン，何かフラグが立っていないのかもしれないな。もう一度，校内を歩き回ってみることにしよう。

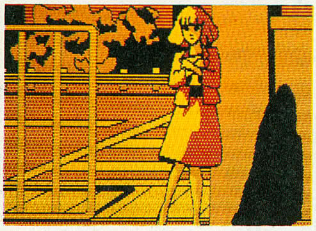




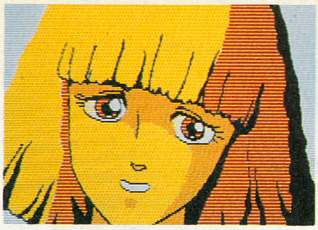
やっピー，ロケットを見つけたゾ！　このロケットがあるのとないのとでは捜査の進みかたが大違い。使いかたがわからない人は手当たりしだい人に見せてみるといい。



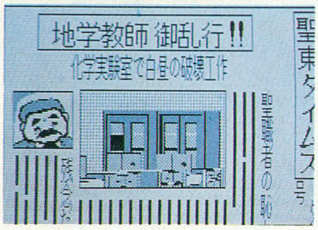
夕焼け～小焼けで日が暮れて～♬　あぁ疲れた。こんな日は，赤ちょうちんで一杯かっくらって寝るにかぎる!?ここまでプレイして，いじめられっ子の鈴木クンがアヤシイということがなんとなくわかってきたゾ。



むむっ，マリア先生が何か話したいことがあるらしい。それにしても，夕方の雰囲気ってシブイよね。マリアさん，ひとつデートでもいかがです？

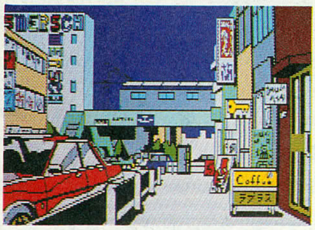


深刻な顔をしてマリア先生が言うには，キミと一緒にこの事件を解決したいとのこと。美女の頼みを断わるワケにはいかない。まかせなさい！　ゴホゴホ……（胸をドーンとたたいてせきこんでいる）。

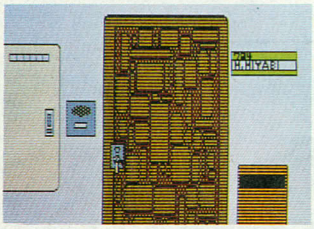


教師としてのモラルを守っていないと，第一部を終えたときにこんな画面が……。だれだい，新聞の一面に載れてウレシイなんて言ってるのは！

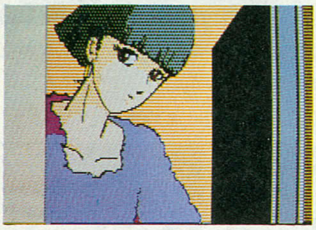
第二部：舞台は市街地へ！



ここが第二部のスタート地点。"聖東町"という名前でいいんでしょーか？　どっかで聞いたような「ラプラス」なんて店名があるのが笑える。

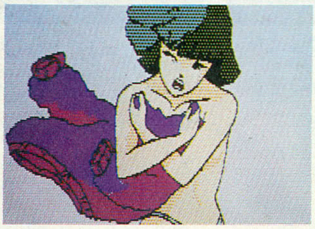


ムフフのフ♥　まさかマリア先生のおうちにこれちゃうなんて……ボクはなんて幸せ者なんでしょう♥♥♥
ここで何をしたらいいのかわからないという人は，ＲＯＬＬ－ＵＰキーを押してごらん。

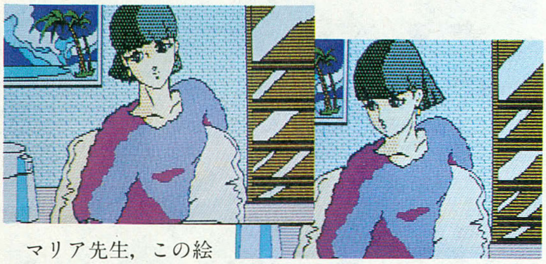




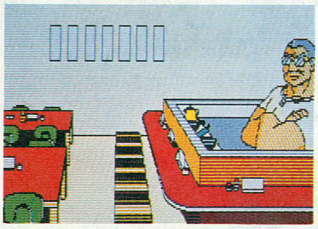
ピンポーン♪　呼び鈴を押すと，マリア先生がでてきた。顔は笑っているけど，心の中で泣いているに違いない。理由は，ゲームが進んでいくにつれてわかるハズ。



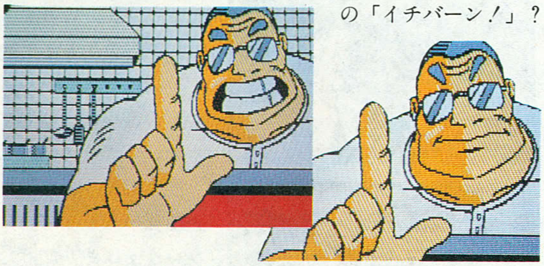
ゲッ，マリア先生を驚かそうと思っていきなりドアを開けたら，着がえ中だったとは。何かプレゼントしたら許してくれるかな？



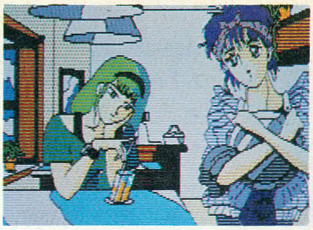
マリア先生，この絵はどこでお買いになったんですか？――えっ，夏島先生に書いてもらった？　それでこんなにヘンテコリンなのか(失礼な！)。



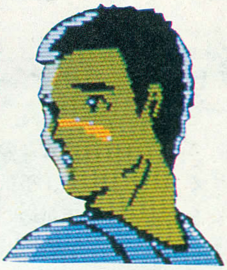
麗子ちゃんの紹介でやってきたココ，一番軒。中華料理のお店なのだ。元プロレスラーの店長がいるくらいだから，ネーミングの由来(ゆらい)はやっぱりハルクホーガンの「イチバーン！」？



一見すると何も知らなそうだけど，じつは大切なことを教えてくれる店長さん。とにかく好かれるように行動すること，コレがポイント。まあ，フライング・ニールキックの一発も浴びせれば……（ウソ）。



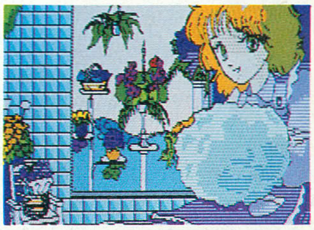

ここが日野涼子のお姉さんのいる店「山猫」だ。へえー，涼子ちゃんって，ホントはこんなイメージなんだァ。ボクは絶対にこっちのほうが(イイ)^2。いろいろな情報を教えてね♥

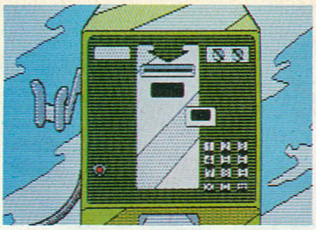
スポーツマンの青田クンは，バリバリとトレーニングのまっさい中。行け青田，アドレナリンの星をめざすのじゃ！――おっと，今日はこんなことを言いにきたんじゃなかった。



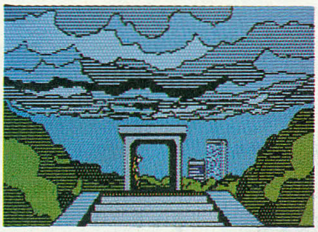
九段書店という本屋さん。レジには，野崎という女の子が立っている。ここでは，第二部クリアに必要不可欠な物を買っておかなくちゃいけない。ズバリ教えちゃおう，ファインダー通信という写真雑誌がソレだ！



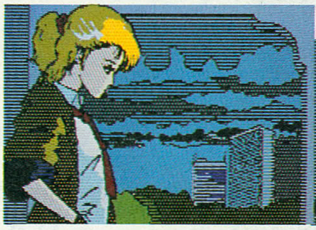
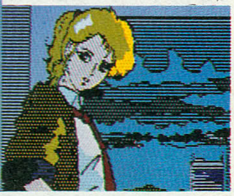
花屋とくれば，勘のいい人はピーンとくるはず。そう，音楽室にあったアノ花だ。今こそ，その謎を解き明かしちゃおう。



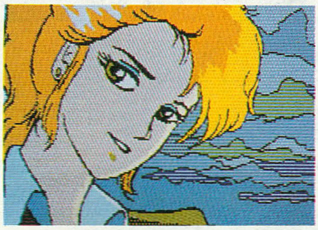
言わずと知れた公衆電話。マリアさんに電話しようかなあ？　それとも麗子ちゃん？　あれ，こんなところにチラシが……。ムフっもらえる物はもらっておこうっと。



市街地でやるべきことをすべてやり終えてから××へ行くと，空の雲行きがおかしくなって，にわか雨が…。おっ，ちょうどアソコに雨宿りできそうな場所があるゾ。

あれ，先客がいたのか？――よくよく見ると，なつかしの（？）天野亜梨沙ちゃんじゃないか。「昨日はどうも！」なんて話しかけてくるけど，故意にボクのことを待っていたような気がしてならない。

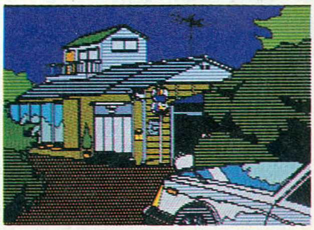


彼女は，今回の事件の核心にせまるような話をポンポンとしてくれる。単なる遊び人かと思ってたけど，やさしいところもあったんだなあ。ウウッ……。



というところで第二部は終了。なかなかセンスのいいグラフィックがでて，コーヒーブレイクとあいなるわけだ。さあ，気合いを入れて第三部「風雲龍虎編」(ウソ)へLet's Go!

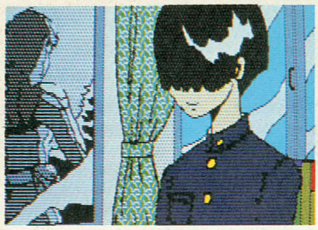
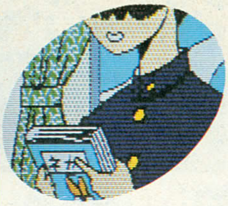
第三部：キミを待っていた意外な結末



鈴木太郎クンの家までとうとうきてしまった。ずいぶんと田舎っぽい感じがする。飛行機が飛び立つ音が聞こえるので，飛行場がそばにあることがわかる。



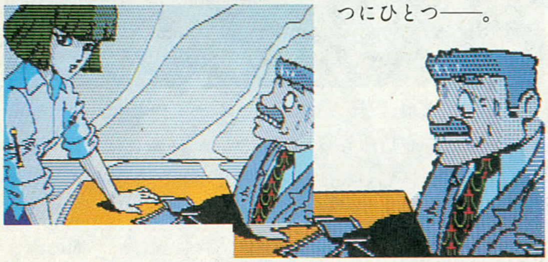
「刃ぁい，度向ですか」――いったいキミは何をしゃべってるの？　ホントに日本人なのか!?　まあいいや，とにかくこの写真雑誌を見てくれよ。

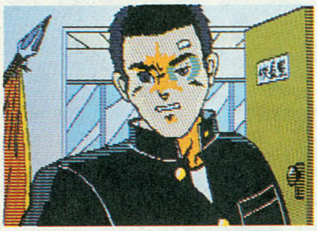
四苦八苦してようやく彼の部屋に入れてもらうことができた。おや，この壁にかけてあるパネルは，マリア先生じゃないのか？　コイツぅ，ボクのマリア先生を!!（いつからボクのになったんだっつーの）



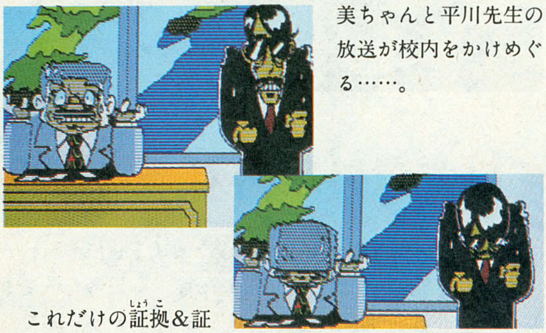
そして物語は急転して，悪玉の出現のお時間となる。せっかく手に入れたネガさえも奪われてしまい，もはや絶対絶命の大ピンチ！　戦うか服従するか，二つにひとつ――。



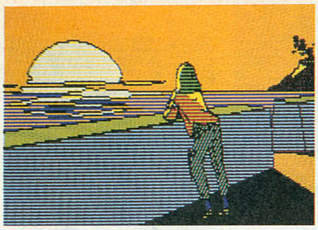
と，そのとき，マリア先生がバーンと登場!!　まさにこれこそ天の助け。神様，仏様，マリア様♥　さあ，お2人さん，立場が逆転したんだぜ。どうイジメてくれようか。



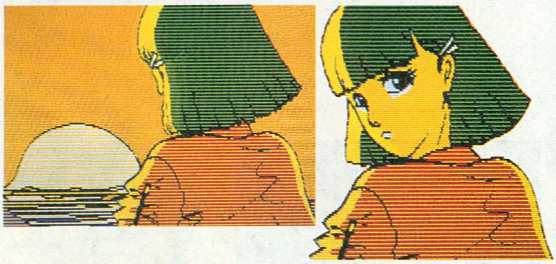
つづいて青田クンが部屋に入ってくる。下田たちを締めあげて，すべてを聞きだしてきたというのだ。さらにダメ押しのごとく，理美ちゃんと平川先生の放送が校内をかけめぐる……。



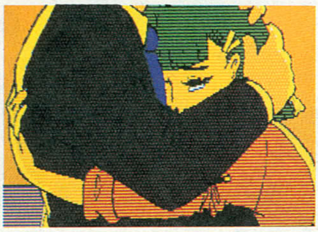
これだけの証拠&証人がそろってしまっては，もう2人はグウの音もでない。おとなしくお縄をちょうだいしないか，べらんめえ！



てなわけで，無事に事件は解決した。そのあと，キミとマリア先生は2人っきりで海岸で会うことに……。なんとなくナイスなムード♥　なにかを期待しても良さそう？



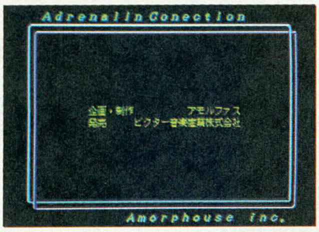
ここでキミは3種類のコマンドのうちからひとつを選択することになる。①手紙のことはなかったことにする②真実を公表する③手紙のことをネタに脅迫する――セーブしてから3パターンともためしてみよう。



Congratulation!!　キミが正しい選択をすれば，この画面が見れるハズ。なんにせよ，良かった良かった！　にしても，このゲームも自分の顔が見えないなあ。コレが最近のハヤリなのかしら？



GAME OVER――アホなことを考えて最後の選択をミスると，このシーンに。なぜ亜梨沙ちゃんがいきなり登場しているのか？　それはプレイした人だけにしかわからない。お楽しみに！

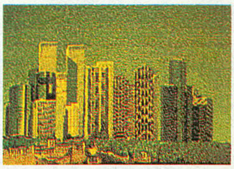


ゲームには直接関係ないけど，企画・制作のところを見ておくれ。「アルファモス」と書いてあるだろ。そう，あの『プロセルピア』をリリースしているメーカーなんだ。いまひとつマイナーなメーカーだけど，いい作品を創ってくれるよね，ホントに。

第3章

ホンキでPlay ホンキでReview!!

ホンキでPlay ホンネでReview!!
マイコンBASICマガジンに連載中の同名コーナーの総集編。
さまざまな角度からパソコン・ゲームを研究!



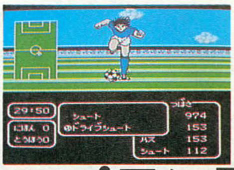
ドーム



桃太郎伝説



ドラゴンクエストIII



キャプテン翼



コナミMSXゲーム

TARGET.1

ドーム



対応機種：PC-9801シリーズ，PC-8801SRシリーズ，X1シリーズ
X68000，MZ-2500，FM-7シリーズ，MSX2
価　　格：9,800円

エッ，システムサコムが出版社に転身!?

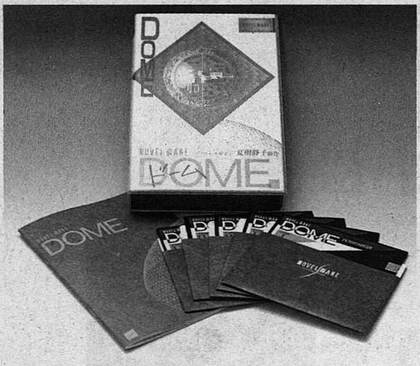
ディスク5枚組のヘビィなヤツ

かねてから噂になっていた，システムサコムのノヴェルウェア・シリーズ第1弾『ドーム』が，昭和63年1月の終わりにようやく発売になった。パッケージを見てみると——なかなかのデキと言いたいッ(©シュトロハイム)！　今までのゲームソフトのパッケージとは一味ちがう重厚なイメージが，そこはかとなく伝わってくる。ストーリーの題材となる〝ドーム〟のジオラマをパッケージのために作ってしまうあたりにも，サコムのこの作品に賭(か)ける意気込(いきご)みが伝わってくるってもんだ。

パッケージの香(かお)りをスーッと吸い込みながら，フタを開けてみると，まずいきなりビックリさせられた。な，なんとディスク5枚組!!　ディスク5枚だと3,200キロバイトだから，グラフィックが××枚ぐらいは入るのかなあ，と頭の中で計算しながらゲームをはじめてみると，再度ビックリ!!　どうやら，そのディスク5枚のほとんどが文字データに使われているらしい。

なんでも，総文字数20万字以上，ヘタな文庫本よりも多くの文字がおさめられているというから，驚(おどろ)かずにはいられない。

オッと，ここまで読んだだけで，「字ばっかりのゲームじゃ……」と拒否反応(きょひはんのう)を示したキミ，ちょいと待った！　そんなことだから，近ごろの子どもは「文字離れ」が進んでいる，なんて言われちゃうんだ。まあ，アセらずに，ボクの文章を最後まで読んでみてほしいな。



▲センスのいいパッケージと，中に入っているディスク＆マニュアル。ノヴェルウェアと言うだけあって，いい味だしてるなあ。

ノヴェルウェアってナンだ？

まず，この『ドーム』の基本システムとなっている「ノヴェルウェア」というものについて説明していこう。

このノヴェルウェアって言葉は，ノヴェル（小説）とソフトウェアという二つの単語をC.C.(ファン通を読んでないと意味がわからないかな？　合成するってことだヨ）した造語(ぞうご)だ。その名のとおり，小説をパソコン・ソフトの中で表現しようという物なんだけど，具体的にはどういうことなんだろうか。システムサコムの伊佐社長は，そのコンセプトをこう説明する。

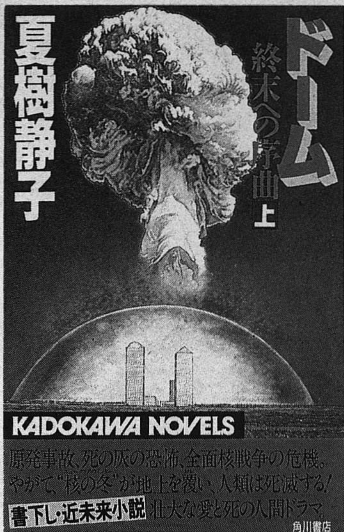
「私みたいな人間にとっては，今ハヤリのシューティング・ゲームとかルールがむずかしいRPGとかは，プレイするのが非常にキツイんですよね。そこで，そうしたゲームに対する予備(よび)知識を持っていない人でも，じっくりと腰をすえて楽しめる作品を作ってやろうと考えたのがそもそものはじまりなんです。



▲システムサコムは両国駅の近くのビルの4，5階にある。両国予備校とまちがえて入る人があとをたたないそうだ？

決して謎解き中心ではない，読み物的な文字量のあるAVG。文章の持つ魅力に，自由に行動できる楽しさを加えられたら——これがノヴェルウェア・シリーズの根底(こんてい)に流れる思想なんです」

なるほど，AVGの性質を利用して，小説をパソコンで読ませていこうというわけか。たしかに，受け手側（パソコンの場合はユーザー）が行動することによって，物語が展開・変化していくっていうのは，小説でも映画でも不可能な，パソコンならではの特権(とっけん)だもんね。でも，その点に着眼したのは，なにもノヴェルウエアが最初ってわけじゃない。ただ，今までそれを実践しようとした作品が，ことごとくメガンテして，くだけ散っていっただけだ。



◀夏樹静子原作の近未来小説『ドーム』。角川ノベルズより上・下巻各680円で発売中。読んでから遊ぶか，遊んでから読むか？

『ドーム』の原作者は，『Wの悲劇』などの作品で有名な小説家の夏樹静子。こうした著名な小説を題材にする場合には，絶対に避けられないむずかしい問題がある。原作とパソコン版との差をどうやってつけるかというのがそれだ。今まで小説を題材にした作品が成功しなかったのは，その一点につきる。

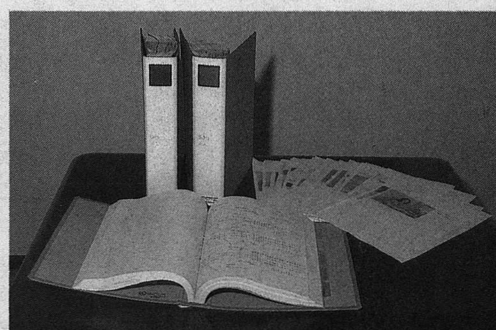
しかし，この『ドーム』では，その点を今までにない実に見事な方法で解決している。原作の一部分だけに注目して，そこに思いっきりストーリーの肉づけをして，ノヴェルウェアとして新たなストーリーが読めるようにしたのだ。

つまり，ノヴェルウェアにおける『ドーム』は，小説『ドーム』の中のほんの一部にすぎない。だけど，決して中途半端にはなっておらず，むしろ原作を読んだことがある人なら，「あー，あの部分をこんなふうに展開したんだ」と納得できるはず。今までのAVGが原作をまるごと入れようとして失敗したことから考えてみると，これはまさにコロンブスの卵的発想と言えるんじゃないだろうか。

とまあ，文章で書くのは簡単だけど，この作品のシナリオ・アレンジャーの苦労は，並大抵のものじゃなかったにちがいない。ノヴェルウェア用シナリオ・ライターの多摩豊氏は，マニュアルの中でつぎのように語っている。

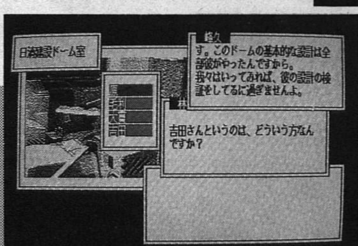
「今回のソフトで題材とした部分は，小説では語られていないが，実際には起きるであろう影の努力の部分である。これをまったく一から作りはじめ，すべての状態を小説並の文章量で表現するというのは，実際の小説を書く数倍のアイデアを必要とする作業だった」

というように，ストーリーを読ませることに主眼を置き，グラフィックは雰囲気を盛りあげるさし絵程度，音楽も随所にタイミング良く入れて，総合的なエンターテイメント・イメージを追求したのが，ノヴェルウェアってわけだ。なんとなくおわかりいただけたかな？

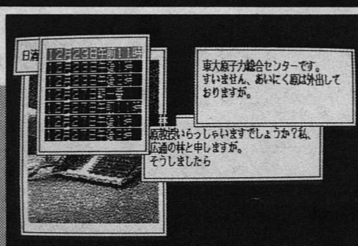


▲これが「ドーム」制作のために使われたすべての資料だ。目を通すだけでも，とてつもなく膨大な時間がかかりそう

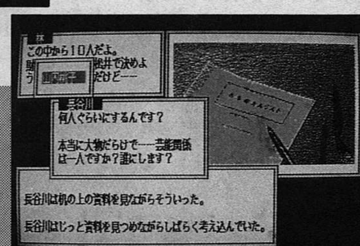
ゲーム画面集



▲会話をしていくと，つぎつぎに新しい人脈がひらけていく。ただし，あてにしているととんでもない結果を招く人もいるので要注意



▲電話でアポ(アポイントメント＝面会の約束)をとるときは，キチンと日時の指定をしよう。たいていの人はアポをとらないと会えないゾ



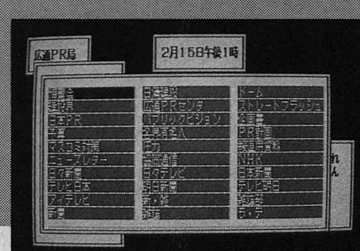
▲ドーム計画に利用する有名人たちをリストアップ。この作品では，登場人物・団体名がすべてパロディになっている。わかるかな？



▲有名人たちに何の説明もせずドーム型の帽子をかぶらせて，世間を騒がせちゃおうというのが林（主人公）たちの計画なのだ。奇抜！

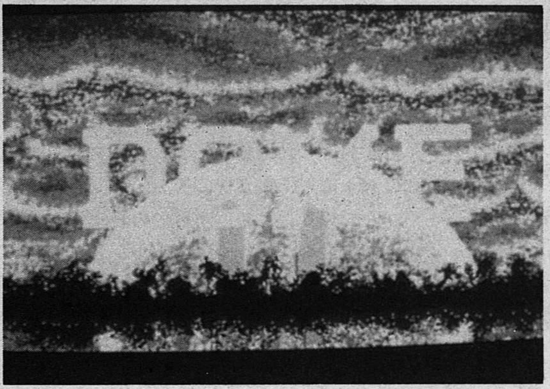


▲この作品のグラフィックは，サコムの社員の人たちをビデオで取りこみ，デジタイズしたものが多いという。もちろん社長も登場します



▲物語が進むと，選択肢もこんなに多くなってくる。ウインドウ2枚分以上になったりするから，ストーリーを把握しておかないとツライ！

ストーリーはこんなカンジ



▲ボツになってしまった，『ドーム』の元タイトル画面。関係ないけど両国駅前のゲーセンの人，アフターバーナーのレバーが右に入るように修理しておいてください！

それではつづいて，実際にゲームをプレイしてどうだったのか，の部分に入っていこう。とりあえずは，ストーリーを紹介してみるので，ご一読を。

『ドーム』，それは現代版のノアの箱舟。日に日に高まる米ソ間の軍事的緊張。何かちょっとしたまちがいが起きてしまえば，その保有する核兵器が使用されないという保証はどこにもない。そして，全面核戦争が起きてしまえば，人類は生き残ることはできないだろう。圧倒的な破壊力とその後にやってくる放射能の拡散（かくさん），核の冬により，人類を含めたすべての生物は死に絶えてしまうにちがいない。そうなってしまう前に，人類の〝種（しゅ）〟を保存するための生き残り施設（しせつ）〝ザ・ドーム〟を作ろう。『ドーム』は，この人類生き残り施設を作るために，さまざまな人々が力を合わせ幾多（いくた）の苦難を乗り越えていく物語なのだ。

〝ザ・ドーム〟の建設には，莫大（ばくだい）な費用が必要となる。この費用をすべて寄付でまかなう，これが『ドーム』計画の重要なポイントなのだ。日本中，ひいては世界中から巨額の寄付金を集めるためには，まず〝ザ・ドーム〟を多くの人々が知り，理解し，その計画の実現を願わなければならない。

『ドーム』の小説の前半部を占めるこのストーリーのうちの描かれなかった部分，ゲームはここをテーマとしている。キミは『ドーム』の広報活動の責任者となり，広報活動を実際に行なうことになるのだ。

人類の生き残り施設が完成するか，それともただの夢物語に終わってしまうか，すべてはキミの活動によって決まる!!

軽快なテンポのオープニング

さて，ストーリーを把握（はあく）できたところで，さっそくディスクをブートしてみよう。例によってオープニングがはじまるわけなんだけど，その所要時間がなんと約20分！　いまだかつて，こんなに長いオープニングのゲームがあっただろうか？　そりゃ長いからって必ずしもいいとは限らないけど，『ドーム』のオープニングはじつに小気味いい。主人公のキミが〝ザ・ドーム〟計画を引き受けるまでの過程（かてい）を，ポンポンとテンポ良く文章でつづっていってくれるのだ。

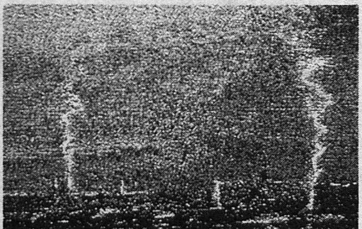
「テンポ良く文章でつづる」っていう表現に疑問を感じる人がいるかもしれないけど，そこがそれ，ノヴェルウェアの長所のひとつ。ふつうの小説なんかじゃ「『……』と××が言った。すると，『……』と△△が答えた」というように表現しなければならないところを，ノヴェルウェアでは登場人物それぞれに会話ウインドウを持たせて，それをオープン＆クローズすることによって，軽快なテンポの会話を実現しているのだ。

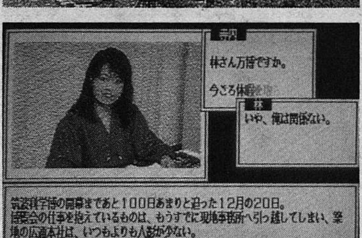
このオープニングは，まさにノヴェルウェアを象徴（しょうちょう）するようなデキ。

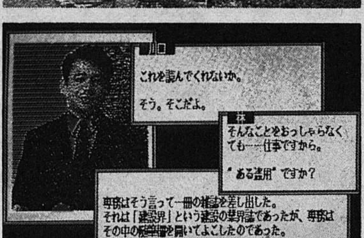
少なくとも，文章を読むおもしろさを知っている人なら，確実に好感を持ってくれるにちがいない。

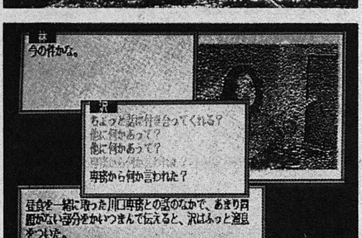












▲とっても小気味よい『ドーム』のオープニング。このパターンだけでソフト１本作ってみるのもオモシロイかも？

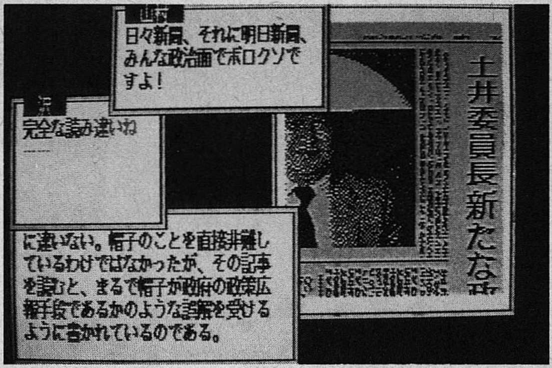
ワンポイントアドバイス

システムサコム佐藤さんTHANKS！
『ドーム』をより楽しくプレイしたいというかたのために，ちょっとしたヒントをさしあげたいと思います。
『ドーム』を最後までプレイすると，いくつかのエンディングが用意されています。どのエンディングになるのか，それを決定するのが「ドーム・パラメータ」と呼ばれる内部パラメータです。それには「知名度」「好意度」「理解度」の三つのパラメータがあり，それぞれMaxが100％です。ここでは，「理解度」を簡単にあげる方法をご紹介しましょう。
①まず「峰久」に会って２回話をする。
②すると，２回目に「吉田」「大貫」「毛利」「原」のドーム４人衆を知ることができる。
③彼ら４人衆にそれぞれ会って話を聞けば合計で70％もの理解度が得られる。

ちょっと不満な点を一つ二つ…

そして，いよいよメインの部分に入っていくわけなんだけど，実際にこちらがキーボードを使って物語を進めていく段階になると，――アリャリャ？　なんとなく，さっきまでのテンポの良さが損(そこ)なわれているような気がするゾ!?　いろいろと考えてみた結果，それはつぎの二つの原因によるんじゃないかという結論がまとまった。

まず第一に，スピードの問題。オープニングではほとんど気にならなかったものの，いざプレイしはじめると，ウインドウのオープン＆クローズが少々まどろっこしく感じられるのだ。また，メッセージをスキップする機能（ファミコンの『ウィザードリィ』なんかに付いてたよね）がないから，一度見たメッセージをもう一度見直すのがはっきり言って苦痛！　このシステム上の問題については，メイン・プログラマーの斉藤さんにお話をうかがった。

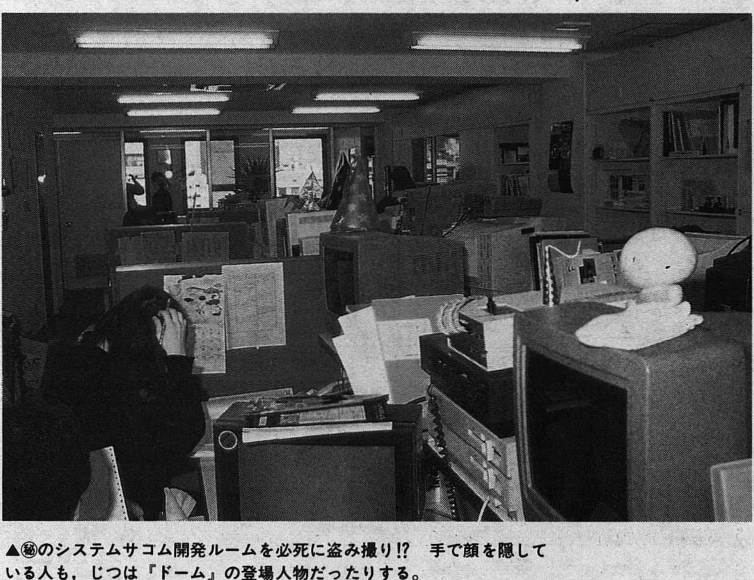


▲この場面で，たいていの人はハマってしまうはず。クソォ，あんだけ根回しておいたのに新聞に公表してしまうなんて，なんてヤツら！

「実を言いますと，『ドーム』に使ったウインドウのシステムというのは非常に汎用(はんよう)性のあるものでして，ユーザーによるウインドウのサイズ，位置指定はもちろん，その他いろいろなことができるんです。時間の都合(つごう)もあって，『ドーム』ではそのほんの一部しか使うことができなかったんですが，さまざまな用途に対応したプログラムであるために，速度的に多少ロスがでてしまったことは否定できません。まあ，今後の作品で，マルチウインドウ・システムの汎用性を示すとともに，処理のより高速化をはかることによって，一層すばらしいプログラムをユーザーのみなさんに提供していきたいと思っています」

ウインドウの指定というのは，すでに『リバイバー』なんかにもあったけど，どうやらノヴェルウェアのシステムというのは，さらにその上を行くものになっているらしい。究極(きゅうきょく)のマルチウインドウ・システムと呼べるものがでてくるか，ヒジョーに楽しみだ。

そして，テンポを損なった原因だと思われる第二が，「AVGにこだわりすぎたこと」なんじゃないだろうか。『ドーム』をプレイしてみて，まずだれもが感じるのが「何をしたらいいのかわからない」ということだろう。とにかく自由に行動できてしまうから，これといった目標が見つからずに路頭(ろとう)に迷ってしまうのだ。



▲㊙のシステムサコム開発ルームを必死に盗み撮り!?　手で顔を隠している人も，じつは『ドーム』の登場人物だったりする。

また，この『ドーム』では，ある１地点までは，ほとんど何もしなくても進める。ところが，その１地点を通過するのがかなりむずかしい（とボクは思う）のだ。具体的に言うと，〝ザ・ドーム〟のPR活動が政治的背景を持った行動として３社の新聞に誤報されてしまう場面なんだけど，その時点までにプレイヤーがしてきた行動が条件を満たしているかどうかによって，この場面で誤報されるかどうかが決まる。

その条件のフラグがけっこう多いのはまだいいとしても，ゲーム・オーバーに

なった時点のメッセージがいつも同じだから，どのフラグをミスっているのか，プレイヤーにはほとんどわからない。つまり，プレイヤーは，今までの自分がしてきた行動のどれが正しくてどれが正しくないのか，自分の推理に頼る以外は限りなく判別不能に近いのだ。これは，AVGを意識して作った，いわゆる〝ストッパー〟なんだろうけど…。

その辺の事情について，『ドーム』のメイン・プロデューサーである佐藤氏(ボクの別冊やベーマガでもおなじみだよね）は，こう語る。

「そうですねえ，むずかしいと言えばたしかにむずかしいかもしれません。というのも，このシナリオは，広告代理店の仕事というものをはじめからふまえて書いたものですんで，広告代理店の作業過程を知らない人は，少々とまどってしまうかもしれないからです。ただしそういう人たちのためにも，必ずどこかにクリアのためのヒントがちりばめてありますので，決して進めないということはありません。とにかく人脈を広げて，いろいろな人から情報を聞いていくのがポイントだと思います。

それと，正直に言いますと，現在のシステムは，最終的にめざすノヴェルウェアの形から見ると，まだまだ未完成なんです。ですから，できるだけたくさんのユーザーのみなさんにプレイしていただいて，ここをこうすればいいといったような意見を聞かせていただけたらうれしいです。一作ごとに進化していく，それがノヴェルウェアの真髄なんですから」

ウ～ン，やっぱりサコムでも，この点についてはかなり悩んだようだ。AVGっぽいストッパーを入れるかどうか——小説をパソコンで表現するメリットのひとつとして，そういう手法を取るかどうかは，一概にどちらがいいとも断定できない，むずかしい問題だ。

もっとも，こうした意見を言うと，「9，800円で買ったのが，1日で終わったんじゃ……」という反論が聞こえてきそうなのが今のゲーム界だけど，なぜ，今のソフトハウス&ユーザーは，お金と時間の相関関係にこだわるんだろう？ ホントに「長く時間のかかる作品＝買って得する作品」なんだろうか？ たとえ短い時間でも，他のゲームでは得られないような一瞬を体験できるものがあったら，そっちのほうがよっぽど価値のある作品なんじゃないだろうか？

「あのゲームはすぐ終わっちゃうからつまらない」——ボクは，こういう発言しかできない人を，とてもかわいそうだと思う。ゲームをただ「最後まで見たら終わり」としかとらえられない——なんという貧困な発想なんだろう（もっとも，今までそういう作品をだしてきたメーカー側にも問題があるかもしれないけど……)。

こうした発想がはびこっているかぎり，ゲームが「ゲーム」という殻から，脱却する日はまだやってこないだろう。



▲システムサコムの三巨頭からお話をうかがう。左からプログラマーの斉藤氏，プロデューサーの佐藤氏，伊佐社長。

少々力が入ってしまったけど，このサコムのノヴェルウェア・シリーズには，その「ゲーム」という既成のイメージから飛びだす可能性がおおいにあるだけに，声を大にしてしまった次第である。

最後に，伊佐社長は，ノヴェルウェアの最終的な姿について，こう語っている。

「ノヴェルウェアというものは，ゲームではありません。そして，システムサコムも，この作品に関しては，ソフトハウスではなくて，出版社なんです。さしずめプロデューサーの佐藤クンが編集者，そして，プログラマーがノヴェル・システムというところでしょうか。ノヴェルウェアでの主役は，シナリオを書いてくださる作家のかたがたなんです。このシステムが最終的な形までなれば私たちはさまざまな分野の小説を吸収し，それこそ文庫本のようにつぎつぎとソフトを発刊していくことができるでしょう。将来的には書店のルートで商品を流し，広い世代の人に受けいれられていただけるアミューズメント作品となってくれたら，こんなにうれしいことはありません」

ノヴェルウェア・シリーズの今後に期待したい。

```
title = CHR001.DAT                                    page = 2

            $if     num0,eq,0
                    goto    owari
            $endif

            $if     num0,eq,1
                    $repeat
                    selcharxc       num3,11,3,5,3,3,<6,52,53>
                            <'河野','土井','松井'>
            $if ltime,hi,180
                    goto owari_tout
            $endif
            $if     num3,eq,6
                    w0      '@局長、河野さんってのはどういう人ですか?"'
                    w       '江藤はしばらく言葉を吟味するように考え込んだ。'
                    w1      '@俺もあんまりよく知らんのだが……"いわゆる大人物
の部類に入るんじゃないか?  '
                    w1      '@特に悪い噂がある人でもないし、人脈も確かだ。[illegible]
の土井会長や、松井電気の松井'
                    w1      '会長、あんなところともかなり親しいらしいし、政界に
もパイプがある。@それもい'
                    w1      'わゆる建設族だけじゃなくってね。
                    w0      '@土井さんや松井さん……"'
                    w1      '@あの二人を動かせば、財界を動かしたのと同じだから
な。今度の話でも、使えるも'
                    w1      'のなら使いたい人物だよ。
                    mov     <k_chara,52>,1
                    mov     <k_chara,53>,1
                    sub ltime,5                 ;5分引いてるぞ!
            $endif  ;num3 == 1
            $if     num3,eq,52
                    w0      '@局長、土井さんってのはどういう人ですか?
                    w1      '@特に知ってるわけじゃないからな。長谷川にでも調べ
させろよ。
                    sub ltime,5                 ;5分引いてるぞ!
            $endif  ;num3==2

            $if     num3,eq,53
                    w0      '@局長、松井さんはどうでしょう?
                    w1      '@今度の博覧会の会長で、何度か話はしてるんだが……
  もうあの人も電気メーカー'
                    w1      'の経営者ってだけじゃないからな。財界における影響力
はたいしたもんだよ。@あの人'
                    w1      'がこの話に絡んでくれれば、あっという間に知名度は上
がるだろうけどな。
                    w       '江藤は、どうしてそんなことを聞くのかと不思議そうで
あった。
                    sub ltime,5                 ;5分引いてるぞ!

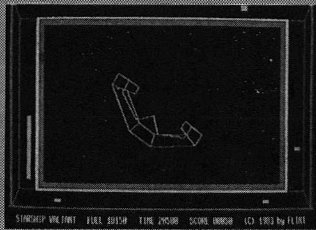
            $endif  ;num3==3
            $until num3,eq,0

        $endif  ;num0 == 1
        goto    owari
owari_tout:
        w        @……"どうやら時間がきてしまった……
owari:
        close 0
        close 1
        close 99
        $end
```

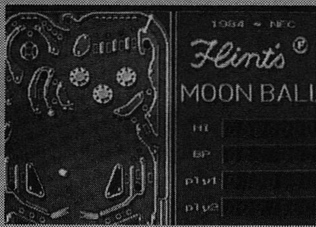
◀『ドーム』はこんなカンジの特殊言語で開発されている。会話データ自体をプログラム的に入力しなければいけないので，たいへん苦労されたそうだ。どうやら，「ltime」というコマンドで，時間をマイナスしているようだね

システムサコム・ヒストリー

昭和56年12月　豊島区南池袋に設立
58年５月　『バリアント』発売

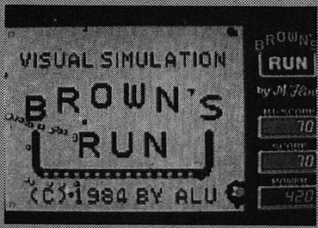


11月『ムーンボール』発売

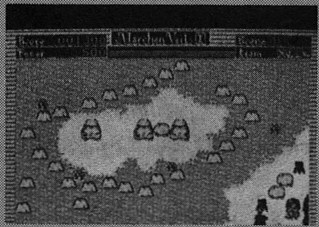


59年７月　『WOOM』発売
11月　PC−98要グラフィック・ツール『PED』発売

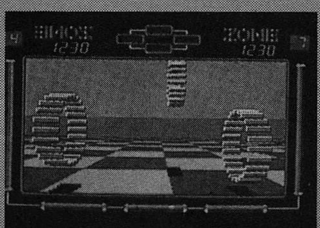
60年２月　『ブラウンズ　ラン』発売



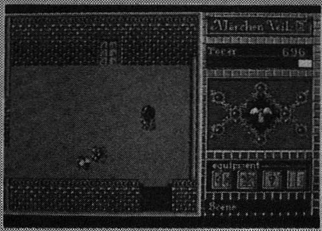
８月　『メルヘンヴェールⅠ』発売



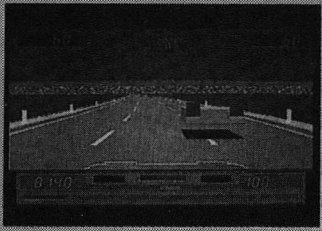
12月　『ZONE』発売



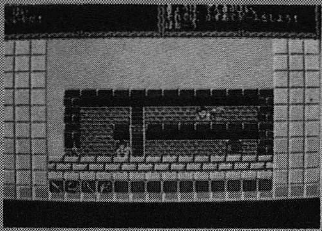
61年６月　『メルヘンヴェールⅡ』発売



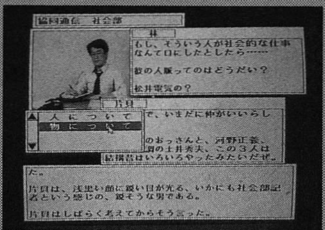
11月　『ハイウェイスター』発売



62年12月　『ユーフォリー』発売



63年１月　『DOME』発売



７月『ソフトでハードな物語』発売



TARGET.2

桃太郎伝説

ハドソン

対応機種／価格

●X68000(7,800円)　●ファミリーコンピュータ(5,800円)



『桃伝』に見るゲーム・システムの研究

今一度，内容の確認をば！

アンケートの統計によると，ベーマガ読者の半分以上は，ファミコンを持っているそうだ。そのみなさんの前で，あらためて『桃太郎伝説』(以下『桃伝』と略す）の内容に触れるのは少々ムダ足となる恐れもあるけど，なかにはまだソフトを手に入れていない人もいるかもしれないし，『新・鬼ヶ島』と内容がゴッチャになっちゃってる人もいるかもしれない（ホントかなあ）ので，今一度，『桃伝』の内容について再チェックしてみよう。

『桃伝』はその名のとおり，昔話の「桃太郎」をモチーフにした，コミカルなRPGだ。

主人公の桃太郎が犬・キジ・サルを仲間にして，鬼ヶ島へ鬼退治に行くわけなんだけど，その途中で「金太郎」「花咲か爺さん」「浦島太郎」などの昔話がギャグとともにたくみに織り混ぜられている。

また，ゲームのシステム自体は「ドラクエI」にヒジョーに近くて，敵との戦闘は，つねに1対1だ。

犬・キジ・サルが仲間になると書いたけど，それはパーティーの一員になるという意味じゃなくて，桃太郎のアイテムのひとつになるということなのだ。

「会心の一撃」というメッセージや，8種類の魔法の効力など，マジに『ドラクエ』を彷彿とさせられるものが多い。ともあれ，87年，『ドラクエII』のつぎに売れたファミコンソフトがこの『桃伝』だそうだから，プレイしたことがないという人にも，そのオモシロさはおのずとわかってもらえるんじゃないかな。











X68K版『桃伝』のオープニング・カット。昔話の「桃太郎」そのままに，ほのぼの——じゃなかった，ほのぼのとした雰囲気が伝わってくる。

『桃伝』に対する二つの評価

ところが，そんなヒット作の『桃伝』でさえも，世間から大きく二とおりの評価を受けたりしているのも，これまた事実。ひとつが，「こんなおもしろいゲームをよくぞ作ってくれました！」という最高の評価（ボクはこっちだね。）そしてもうひとつが，「このゲームは『ドラクエ』のマネだから評価できない」という理論に基づいた〝評価不能〟という評価だ。後者のような評価をする人には，どちらかというとマニア的な人種が多い。

でも，たしかに『ドラクエ』に似ているということは否定できないので，そこのところをシナリオライターのさくまあきらさんにうかがってみた。

「その点はよく指摘されるんですが，ボクとしては『ドラクエ』のシステムをマネしたつもりは決してありません。正直に言いますと，『桃伝』はパソコンの『夢幻の心臓I，II』の影響がものすごく強いんです。『夢幻』のむずかしい部分を，ファミコン・ユーザーにもわかるように，私なりにやさしくかみくだいてあげた結果，ああいう形になりました。」

——なるほど，そう言われてみれば，『ドラクエ』にもパソコンのいくつかのRPGを展開している部分があるのも事

実だ。『夢幻の心臓』タイプのRPGをアレンジしていった場合に，表現手段として『ドラクエ』式システムに行きついてしまうというのは，コレ，しかたのないところか。

ま，いずれにせよ，話を聞いているうちに，さくまさんがかなりのパソコン・ゲーム通だということがわかってきた。最初に買ったパソコンがPC−8001mkIIで，現在はＰＣ−8801FHを使用しているというから，年季もナカナカ。その間，『ウィザードリィ』『ウルティマ』『ブラックオニキス』などの著名(ちょめい)なRPGをクリアするのはもちろんのこと自称「信長の野望を語らせたら日本一」だとか。なんでも自分でプログラムを改造して『信長の野望II，III』なんてのを作って遊んでいるんだって。スゲー。

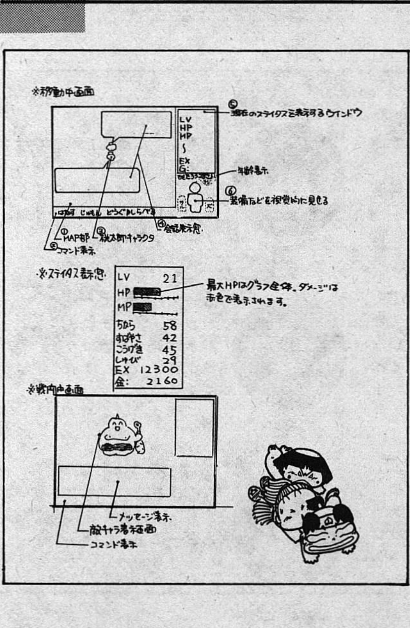
そうやっていくつものゲームで遊んでいくうちに，いいアイデアなんだけどイマひとつ生かしきれていないものを見つけると，それこそ「絶好の材料」だと言う。

「パソコンのゲームというのは，非常にマニアックなものが多いですよね。まあマニアックというのもいいんでしょうが，多くの人はそれを受け入れることができません。そこで，それをボクなりに消化して，だれにでもわかりやすい形にしてファミコンのゲームとして提供してあげたいと思うんです」

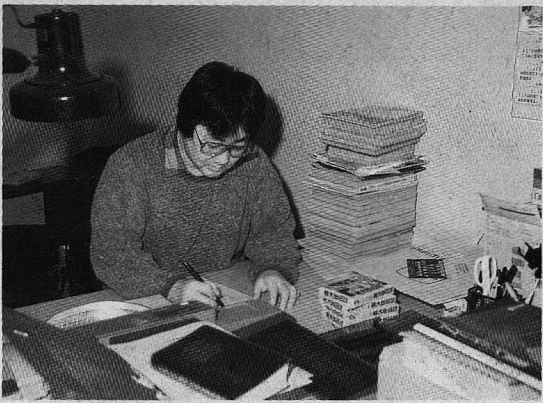
もっとも，そう言うさくまさんには，アレンジに関するつぎのようなポリシーがあるそうだ。

「パソコンとファミコンというジャンルのちがいから，パソコンからのアレンジは許されると思いましたが，ファミコンからの模倣(もほう)（＝マネ）は絶対にしてはいけないと考えました。すなわち，『ドラクエ』オリジナルのアイデアは，極力手をつけることを避けたのです。たとえば，棺桶(かんおけ)を引きずって歩くのとかがそうですよね。ですから，『桃伝』は『ドラクエI』に似ているとよく言われますが，『桃伝』のシステムのほとんどはパソコンのRPGからのアレンジなんです」

『桃伝』成功の秘訣(ひけつ)



◀「桃伝」のゲーム・システム初期企画書。最初、体力とかを棒グラフで表現する予定だったんだけど、残りが1、2ぐらいになったときにわかりにくいので、製品版のような数値式に変えたんだそうだ

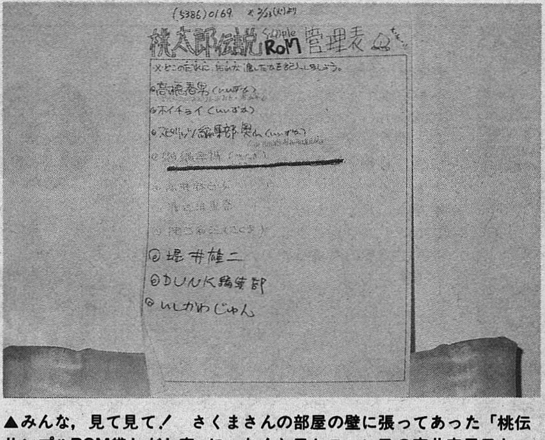


▶さくま　あきら（「桃太郎伝説」シナリオライター）
昭和27年7月29日，東京に生まれる。
立教大学経済学部卒。
TVの放送作家，レコードのプロデューサー，作詞，作曲，歌手(「燃えよフトリッパー」)，専門学校の講師などの多岐の職業を経て，現在のフリーライターに。「桃伝」制作時には，仕事の合い間をぬって4か月で原稿用紙約5,000枚も書いたというからまさに驚異。読者のみなさんには，少年ジャンプの「ジャンプ放送局」でもなじみが深いだろう。現在は，西×グループをモデルにした鉄道ストラテジーゲーム「桃太郎電鉄」と「桃伝」よりもさらにビギナー向けで展開をち密にした「ニンジャらほい！」のシナリオも執筆中とのこと。

ここまで読んできて，読者のみなさんはお気づきになられただろうか？　さくまさんが，現在のほとんどのソフトハウスが気づかなかった，もしくは気づいていても実行できなかったあることを，着々と行ないつつあるということを。

もちろん，ボクはここで，さくまさんがホントに『ドラクエ』を意識していなかったのかとか，さくまさんのアレンジに対するポリシーの正当性うんぬんとかを述べるつもりじゃない。他のソフトハウスがやらずにさくまさんが堂々とやったこと——それは，最初から最後まで「模倣(もほう)しながらおもしろいソフトを作る」という姿勢を貫(つらぬ)き通したということだ。

一般的にはソフトハウスというと，他の会社の作品を模倣することを嫌(きら)い，自社のオリジナル路線を追求したいと



▲みんな，見て見て！　さくまさんの部屋の壁に張ってあった「桃伝サンプルROM貸しだし表」に，なんと元おニャン子の高井麻己子ちゃんと渡辺満里奈ちゃんの名前が!!　これというのも，「やさしいゲーム作り」を心がけたからこそ。麻己ちゃん，マリナちゃん，ゲームで行きづまったら，お手紙ください♥

考える。ところが，それとは裏腹(うらはら)に，売れている作品と類似した作品がある程度ヒットするなら，そういうのも作りたいという気持ちがあったりするのも人情ってもんだ。

ところがところが，そうした作品をだす場合に，大ヒット作のどこかを模倣していながらも，チョコチョコと手をくわえ，いかにも「これはうちのオリジナルです」という顔で発売する――コレが今までに数え切れないほどあったパターン。もっとも，コレはコレで必要なことかもしれないけど，ユーザーをダマしているようで，なんともすっきりしない気分が残る。

それに対して，さくまさんは最初から模倣を前提(ぜんてい)としてソフトを作りはじめた。そう，プライドのためにヘタに手

「桃伝」に影響を与えたゲーム・システムとは？

パソコンのRPGに限りなく大きな影響を与えた『ウィザードリィ』と『ウルティマ』。最近その発展型とも言える『ティル・ナ・ノーグ』『マイト＆マジック』といったゲームもでてきたけど，やはり『ウィザードリィ』と『ウルティマ』の影響の大きさにはかなわない。その２大作を要素別に分析してみると，下の表のようになる。

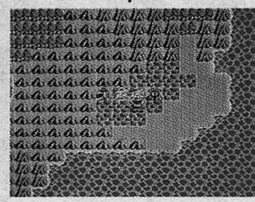
『夢幻の心臓』『ドラクエ』『桃伝』という，本文中で取りあげられているゲームは，いずれも移動システムで「ウルティマ式」，戦闘システムで「ウィザードリィ式」を踏襲(とうしゅう)している。

もしも『ウィザードリィ』『ウルティマ』にRPGのすべての型が含まれているとするならば，この『桃伝』がとったような組み合わせが最高のものと言えるだろう。

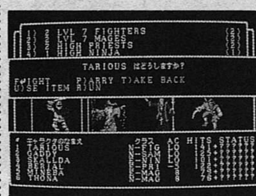
めんどくさいマッピングを必要とせず，バラエティに富んだ戦闘を楽しむことができるからだ。

アクティブRPGにでもしないかぎり，現在までの国産RPGで，これ以外の組み合わせをした模倣的秀作を見ることはまずできない。

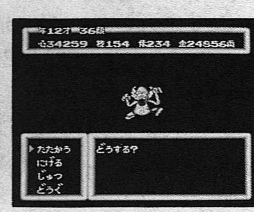





左から『ウルティマⅢ』『ドラクエⅢ』『桃伝』の移動シーン







左から『ウィザードリィ』『ドラクエⅢ』『桃伝』の戦闘シーン

	特　徴	移動システム	戦闘システム
ウィザードリィ	戦闘を楽しむ 死への強い恐怖感がつきまとう	３次元迷路	数値と文字メッセージ中心、戦闘中に魔法やアイテムを使うことができ，戦略性が強い
ウルティマ	ストーリー重視 道徳的観念が組みこまれている	平面マップ上をキャラクターが移動	ビジュアル的なキャラクターの移動により表現，その実体は，自分と敵のターン制による体当たり方式

「桃伝」に登場する(笑)キャラ

『桃伝』には，とにかくたくさんの笑えるモンスターが登場する。ここでは，その中のいくつかをご紹介しよう。これ以外にも，ボツになったアイデアで，ガキを３匹ならべて「シブガキたい」，鬼をウジャッとだして「オニやんこクラブ」なんていうのもあったんだって！



びんぼうがみ
お金を１両ずつ盗んでいく，セコイやつ。しかも，金を盗んだまま，すぐに逃げだしたりする。



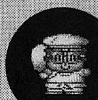
オニギリ
戦闘中にめんたいこを投げて，「どーだ，からいだろうー！」とダメをオシてくる。倒しても，オニギリは手に入らない。



べんきょうのオニ
「ゲームなんかやってないで勉強しろ!!」と言いながら，鉛筆を投げてくるヘンなヤツ。



ジャキチェーン
ガキ，ジャキときて，おつぎはジャキチェーン。「アタタタタ！」と拳法を使ってくるのだ。



ふくのかみ
モデルは，いわずと知れたさくまさん。クイズに正解すれば，100両前後もらえるぞ！



きんぎんパールプレゼントのオニ
金の鬼，銀の鬼ときて，♪金銀パールプレゼント〜〜って，こんなギャグはボクの世代以上じゃなきゃわからないだろう。



またあおオニ
逃げる確率がすごく高い。でも，逃げるときに「また，あおーに！」というのが，なんとも愛らしい。

を加えてソフトをつまらなくしてしまうくらいなら，今一番ユーザーになじんでもらっているシステム上で，内容を見せようとしたのだ。

「このゲームのシステムは『夢幻の心臓』にものすごく近いですよ。でも，そんな見かけよりも，ゲームの本質の部分を楽しんでください」――『桃伝』をプレイしていると，さくまさんのそんな声が聞こえてきそうな気がする。これは，まちがいなく今までだれもなし得なかった大英断だ。

ただ，ここで単にシナリオを変えただけの『夢幻』や『ドラクエ』を作ろうとしていたならそれは高い確率で失敗していたにちがいない（『ヘラ×レ×の栄×』なんてのもあったよね）。『桃伝』が成功した最大の理由は表現手段としてそうしたヒット作のシステムを受け継ぎながら，内容をコミカル路線に求めたことにあると思う。

映画や小説だってコメディ物は当然のごとくあるのに，ゲームというジャンルでは，今までその手の作品は全くと言っていいほどなかった。なぜか？――それはソフトハウスの人たちが，みな心のどこかしらで「ゲームとはひょっとしたら低俗なものなのでは？」という潜在意識を持っているからじゃないだろうか。

それゆえ，精一杯背のびして，高尚な「素晴らしい世界」「剣と魔法が織りなすファンタジーの世界」を作ろうと努力するわけでそこにさらに低俗なギャグの入りこむ余地は残されていない。

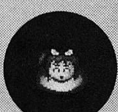
おそらく，今までにパソコンのソフトハウスで，「ギャグ物・コメディ物が作りたい』という企画がだされても，それは「くだらない」という一喝でボツにされたことだろう。

こうして考えてみると，『桃伝』という１本のソフトから学ぶべきことは，じつに多い。

それもこれも，シナリオを書いたさくまさんという人がすぐれたフリーライターであると同時に，それまではゲーム業界とは関係ないところにいた部外者であったからこそだと思う。ボクら内部の人間が見失なっていた点を，『桃伝』は一般人の目から教えてくれた――そんな気がしてならない。



わかだいしょう
「キミに倒されるなんて，ボクは幸せだなあ」と言いながら死んでいく爆笑キャラ。ギターをしょっているのが，「あおだいしょう」とのちがい。



ユキだるま
元は「さいとうユキだるま」という名前だったらしい。会うと，「毎朝シャンプーしている？」と質問してくる。



あかオニホーマー
手に持ったバットで，桃太郎の攻撃を打ち返してくる。でも，体力はわずか５しかないから，灼熱の弓矢でイチコロ。

徹底したビギナー志向

『桃伝』が多くのユーザーから受け入れられたもうひとつの理由に，謎やトリックがヒジョーに簡単だということが挙げられる。コレは，『イース』『ジーザス』『ドラクエ』などを見てもわかるとおり，最近のヒット作に共通する点でもある。そのことについて，さくまさんはこう語る。

「RPG通のスタッフがいたりすると，どうしても，マニアックな内容に陥りがちなので，そうならないように注意しました，本当の意味でのおもしろいゲームはいうのはユーザー・サイドに立った作りではなくちゃいけないと思うんです。そこで，うちではまったくの素人をゲーマーとしてバイトさせ，その人が一定時間以内にクリアできない謎や迷路はすべてカットしました。その謎を採用するかどう



▲さくまさんとガッチリと握手。「ジャンプ放送局はこれからもっとおもしろくなります」「いやいや，読者の闘技場だって負けていませんよ！」

〈金太郎〉
●金太郎の村で、相撲大会があることを知る桃太郎様御一行。

●村はずれの土俵に行く桃太郎。

●村人「勝つのは金太郎に決まっている」とウワサする。

●シカ、ウサギ、タヌキ、サル、キツネ、リスといった動物とまず対戦する。

●ここで、いきなり桃太郎の戦闘コマンドがすもうコマンドにならないものか？

●なぜ桃太郎は、相撲をするのか？

●金太郎に勝って、どうなるのか？

●村人の誰かが、すもう大会で勝ってほしいと桃太郎に頼み込む。→村娘がいけにえにされるといったパターンも考えられる。
　村人「むかしは　きんたろうも　いいこだったんだが…」

●相撲の決着は!!…紙相撲モードでつけられないか？　横スクロール。Aボタンの連射をするだけで勝ててしまう簡易なもの。

●乱数表をつかった紙相撲になると、なおよい。

●桃太郎が必ずしも連続勝利しなくてもよいのじゃないか。よくあるパターンだが、
金太郎「いちどでも　オレをたおしたなら…してやる」
　…してやる、もしくは、…をあげる的。

●紙相撲で勝ったとたん、金太郎が鬼に変身する、ハーゴンからしどーへのパターンも考えられる。ハーゴン「おまえ、ちょっと待て…」といった少し間を与えるのも手。

▲『桃伝』のシナリオは，こんなカンジでワープロで書かれている。読んでみると，ボツになったおもしろいアイデアが山ほどあるのにビックリ。このまま眠らせちゃうのは，もったいないなあ

かの最終決定権がバイトの素人ゲーマーにあるというのは，なんともおかしな話なんですけどね」

ウン，たしかにマニアックなゲームも，それはそれでオモシロイ。でも，いつの時代にも必ずビギナーの人はいる。そうしたビギナーにも楽しめて，なおかつゲームマニアでも楽しめるゲームがあったら，それこそ最高のゲームと言えるんじゃないだろうか。

ある程度ゲームをやりこんでいる諸君，決して『桃伝』や『ドラクエ』を軽視(けいし)することなかれ。

『桃伝』は，プレイしていて先の展開が読める。それに，恥ずかしげもなく堂々と模倣しているのがよくわかる。他のゲームのストーリーすらも消化しつくし，このゲームの中の要素としてしまっているのだ。だからこそ，パロディとして成り立ち，かずかずのギャグもイヤ味がなく受けとめられる。

そして，いつの間にか2等身の桃太郎といっしょになって，笑ったり驚いたりしている自分に気づく。――やっぱり『桃伝』はおもしろい。

徹底比較！68版 vs ファミコン版

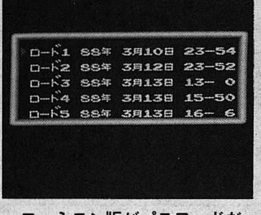
今回発売されたX68000版は，基本的にはファミコン版とまるっきり同じだ。ただ，ハードの性能に合ったバージョン・アップがなされていて，グラフィックはキレイになっているし，かなり多くの場所で効果的にサンプリングが使われ，ヒジョーに良くできた移植となっている。たとえば，宿にとまったときの「コケコッコー」というニワトリの鳴き声や，福の神のクイズでまちがえたときの「バカタレが！」という声がソレ。

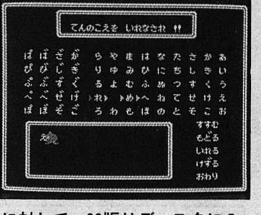
その他にも「まんきんたん」の術を使ったときの音や，毒の沼地に足を踏(ふ)み入れたときの音なんかも，じつに気色よい。でも，どうせなら,「つちのオニがあらわれた。ズズズズーン」といったような登場音も，メッセージじゃなくてすべてサンプリングにしてくれれば良かったのに……。

もっとも，このX68000版は，ハドソンのプログラマーの人が半分遊びで移植していたそうで，それがあまりにも良くできたので発売に踏み切ったそうだ。したがって，時間的な余裕(よゆう)がほとんどなく，それほど改良できなかったとのこと。それなら，このつぎはぜひ，ボツになったアイデアをすべて取り入れての『桃太郎伝説・完全版』を発売してほしいね！

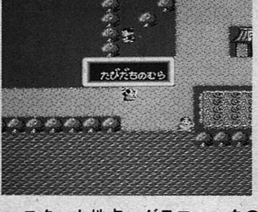
P.S.それにしても，ほうひの術のオナラの音は，どうやって サンプリングしたんだろう……？

68 版 | **ファミコン版**



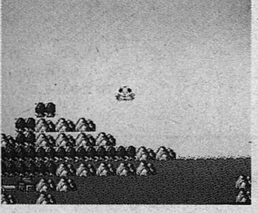
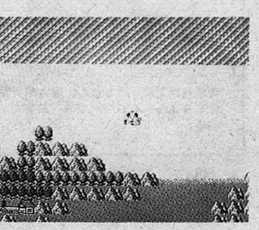


ファミコン版がパスワードだったのに対して，68版はディスクに5か所をセーブできる。そのかわり，美術館や音楽館に入る隠しパスワードが使えなくなっている。



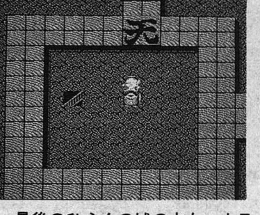


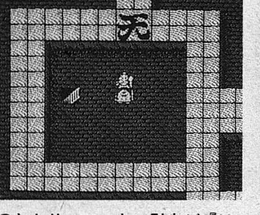
スタート地点。グラフィックの細かさの差がはっきりとわかってもらえるだろう。

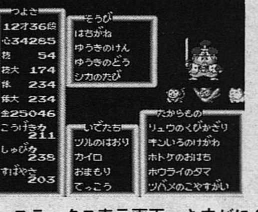
画面上部の氷の色に注目！68版はあまりにも細かすぎて，白いところと区別がつきにくい気もする。

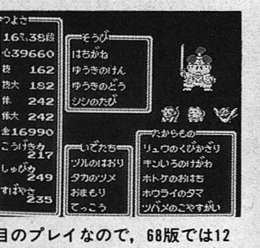
68 版 | **ファミコン版**



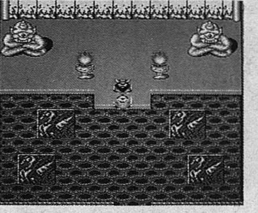
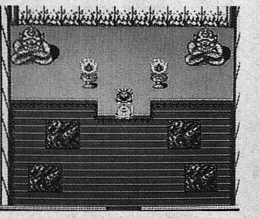


最後のひえんの城の中も，ホラ，このとおり。ロッキー引本が『68版を見たらもうファミコン版は見れない！」とわめいておりました。





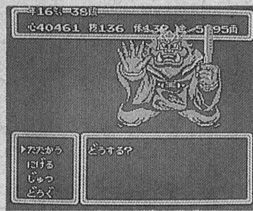
ステータス表示画面。さすがに2度目のプレイなので，68版では12才にしてゲームをクリアできるレベルに到達している。

さあ，いよいよラストのえんま大王との対決だ！ 今までに登場した鬼族とすべて戦わなければいけないというのは，なかなか心にくい演出だ!!

68　版	ファミコン版





ファミコン版にあって68版にない唯一のもの，それは泥をくらったときの画面が白くなるという現象。68版のプログラマーの人が忘れてしまったんだろうか？

68　版	ファミコン版

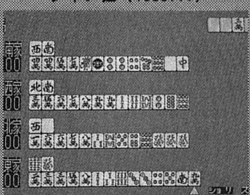




そして感動のエンディングへ。やっぱり中間色が使われているとキレイだなあ（モノクロじゃわからないってば／）。

ハドソンゲームヒストリー（近年版）

ジャン狂（1983.11）



デゼニランド（1983.11）



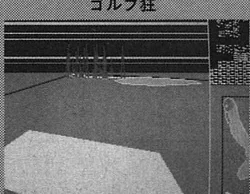
サラダの国のトマト姫
（1984．7）



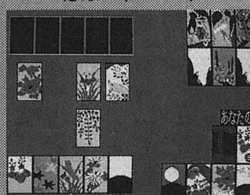
ドンキーコング3・大逆襲



ゴルフ狂



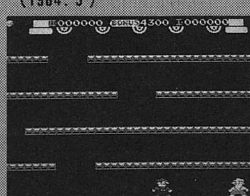
花札狂（1984．5）



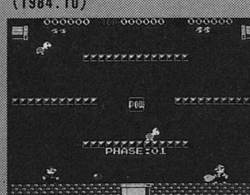
トランプ狂



マリオブラザーズ・スペシャル
（1984．5）



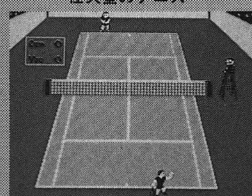
マリオブラザーズ・パンチボール
（1984.10）



任天堂のゴルフ



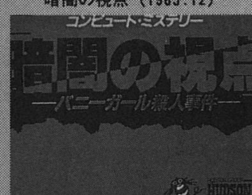
任天堂のテニス



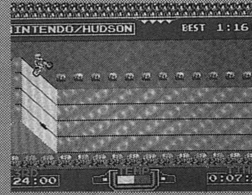
野球狂（1984．5）



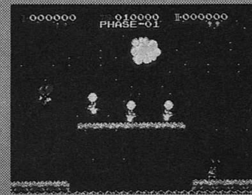
暗闇の視点（1985.12）



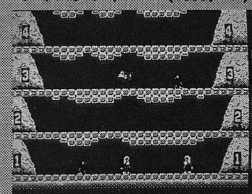
エキサイトバイク（1985．9）



バルーンファイト（1985．9）



アイスクライマー（1986．1）



デゼニワールド



ラミア1999



スーパーマリオブラザーズ・スペシャル



タイムパラドックス



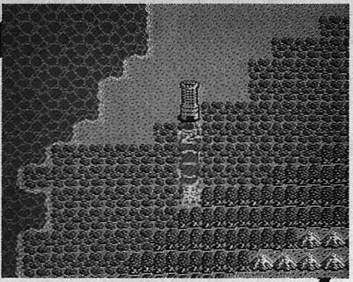
ディオーネ



TARGET.3

ドラゴンクエストIII

ENIX



対応機種／価格

●ファミリーコンピュータ（5,900円）

『ドラクエIII』を媒介にしたコンピュータRPG論

『ドラクエIII』とストレス値

『ドラクエIII』はオモシロイ——個人的見解の差はあるだろうけど，『ドラクエIII』をプレイした人のほとんどがこう感じていると思う。

もちろん，ボクもそのひとり。パソコンのRPGがどうもマニアック路線に走っているような気がしてならない今日この頃，ひさびさに素直な気持ちで楽しめたのが，この『ドラクエIII』なのだ。

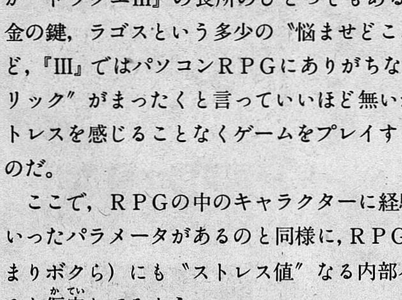
そりゃ，パソコンのRPGと比べたら，トリックは数倍どころか数十倍くらい簡単かもしれない。でも，逆にそれが『ドラクエIII』の長所のひとつでもある。『II』でこそ，金の鍵，ラゴスという多少の〝悩ませどころ〟があったけど，『III』ではパソコンRPGにありがちな〝インケンなトリック〟がまったくと言っていいほど無いから，ヘンなストレスを感じることなくゲームをプレイすることができるのだ。

ここで，RPGの中のキャラクターに経験値や攻撃力といったパラメータがあるのと同様に，RPGプレイヤー(つまりボクら）にも〝ストレス値〟なる内部パラメータがあると仮定してみよう。

このストレス値は，プレイヤーがイライラしたり，かったるく感じたりすると上昇していくとする。

たとえば，ディスクのアクセスが遅かったり，経験値かせぎが異常にきびしかったり，同じところを何度も歩いて往復させられたりすると，ストレス値はグンとあがっていくわけだ。

そのストレス値が最高の上昇率を示すのが，ゲーム中の謎が解けなくて行きづまってしまったとき。RPGやAVGをプレイしたことがある人なら，だれでも1度は，何をしたらいいのかわかなくてゲームを投げだしてしまいたいほどの〝ストレス値のMAX〟を味わったことがあるだろう。



『ドラクエIII』の中で唯一不条理(?)な謎なのが，この黄金のつめ。ま，あくまでもこれはスタッフの遊び心だし，ゲームを解くのに直接は関係ないから，気にしない，気にしない。



今回訪れたのは，東京・杉並区八幡山にあるチュンソフト。いろんな電子機器メーカーの入っているビルの4Fに，デーンと事務所をかまえているのだ。

今さら改めて言うまでもなく，一般に〝良いゲーム〟と呼ばれる作品のほとんどは，このストレス値が極めて低い状態でエンディングまで行けるゲームなのだ（もちろん内容もともなわなくちゃダメだけど)。そうした点から考えてみると，『ドラクエIII』は，ゼロとは言えないもののかなり低いストレス値でエンディングを迎えられる優れたゲームだと言うことができる。

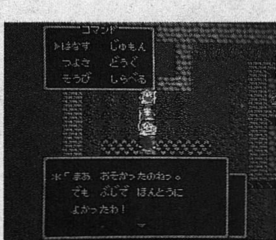
パソコンRPGの二高峰『ウィザードリィ』と『ウルティマ』が，回を重ねるごとにストレス値の高いゲームとなっているのと比べると，I，II，IIIと段階的にストレス値の低くなっている『ドラクエ』シリーズは，じつに対照的である。

イベントの性格から見たRPGの分類法

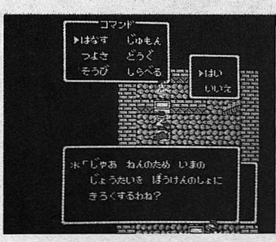
『ドラクエIII』のおもしろさの最大のポイントは，何といってもバラエティに富んだイベントと，それをクリアしたときの演出だ。ここで言う〝演出〟とは，プログラム上で

ストレス値を減らす『ドラクエⅢ』の親切設計

『ドラクエⅢ』では，セーブするところや体力を回復するところへは非常に行きやすいようになっていて，ユーザーのことを思った親切な設計思想がうかがえる。ルーラですべての町・城へ行けるというのが，何よりもボクらのストレス値を軽減(けいげん)させてくれているね。



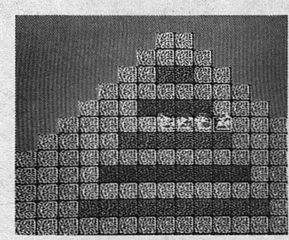
▲夜にアリアハンにもどると，このとおり，入口のすぐそばでお母さんが待っていてくれる。話すとパーティ全員のＨＰとＭＰが完全回復だ。便利♡



▲データのセーブも，じつはわざわざ王様のところまで行かなくても，このルイーダの酒場で行なうことができる。でも，一番ラクなのは，ダーマの神殿なのさ。



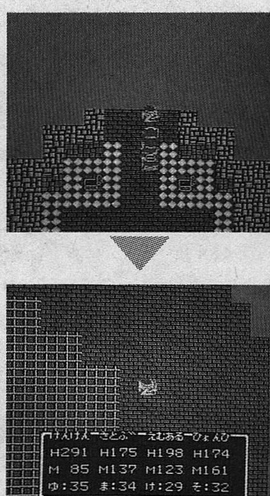
▲イシスのお城では，女王にデータをセーブしてもらったあとに，横のぬけ道から飛び降りれば，一発で城から脱出！



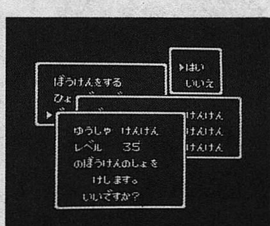
▲ピラミッドでも，一番上まで登りつめたら，あとは頂上から飛び降りるだけ。いちいち下まで降りる必要はありましぇん。



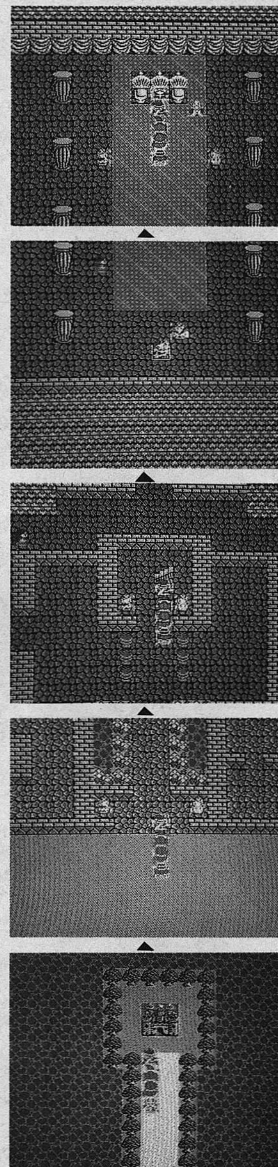
▲エルフの村の南の洞窟に入ると，こんな地形のところがある。ここの中心を踏むと，パーティ全員の体力，魔力が完全回復するのだ。経験値かせぎに絶好の場所だね。



▲シャンパーニの塔の最上階から飛び降りると——オヤ，ここは？　そう，カンダタたちがいたところにでられるんだ。知ってた？



▲冒険の書を消すときには，こんなふうに再確認をとってくれる。これでもなおまちがえて消してしまうようじゃキミは大ボケ。



▲もっともひんぱんに立ち寄ることになるアリアハンの城では，城に入ってからズーッとレバーを上に入れておけば，王様のところまで自動的に行けるようになっている。この親切ぶりには感動しました。ハイ。

キャラクターを動かしたり，壁を壊したりする視覚的効果のこと。思わずニヤリとさせてくれる『ドラクエIII』のイベントと演出のセンスは，あらゆるRPGの中でまちがいなくトップクラスだ。

ところで，現時点でのRPGは，こうしたイベントとストーリーとを組み合わせて考えてみることによって，大きく二つのタイプに分類することができる。まずひとつが，『ドラクエIII』のようなマルチ・イベント・タイプ。

みなさんは『ドラクエIII』で，ゲームを解くことには直接関係のないイベントがいくつかあったことにお気づきだろうか？そう，シャンパーニの塔にはべつに行かなくてもいいし，ノアニールの村の人たちを起こしてあげなくてもゲームを解くことはできるんだよね。こうしたイベントはもちろんのこと，『ドラクエIII』にでてくるイベントの多くは，「アリアハンの勇者が魔王バラモスを倒しに行く」という大前提とほとんど無関係に等しい。

各地に散らばっているいくつもの小冒険を成就し，最終的に大目標を達成する――冒険小説などに良く使われるパターンだけど，広いフィールドを舞台とするRPGには非常に敵していると思われるのが，このマルチ・イベント・タイプだ。『ファンタジー』『マイト＆マジック』など，ほとんどのRPGがこのタイプに属する。

いっぽう，それとは一線を画しているのがストーリーを重視した，ストーリー・イベント・タイプと呼べるもの。具体的にはゲーム中のすべてのイベントが最終的な結末に何らかの関与をしていて，最初から最後まで何のムダもなく１本のストーリーにまとまるようなゲームのことを言う。奇しくも，ドラクエシリーズのシナリオライター，堀井雄二氏が過去に作ったAVG『ポートピア連続殺人事件』『オホーツクに消ゆ』がこのタイプで，RPGよりもシナリオが重視されるAVG――その中でも特に秀作と呼ばれるものは，たいていこのタイプに属する。

しかし，残念ながらRPGには，そのイベントがピシッと１本線にまとまるような作品はほとんど見ることができない。

唯一，このタイプに近いと思われるのが，昨年度の代表作『イース』だろう。２，３の例外を除けば，すべてのイベントが，敵の苦手な銀の製品と謎の美少女フィーナ＆レアにからめるという手法でキチンと処理されているのだ。強いて言えば，この『イース』にしても，まだ若干の甘い部分はある。当面のボスであるダルク＝ファクトがわざわざ町まで降りてきて，シルバーアーマーの買い物をしたり子供を泣かしてシルバーシールドを奪っていったりするっていうのは，解せないといえば，解せない。

ワンパターンRPGを皮肉った『ドラクエIII』

――と，こうしてイベントとストーリーからRPGを２種類に分類してみると，あらためてコンピュータRPGのシナリオというものが非常に画一化（似たりよったり）したものであるということが良くわかる。

さすがにRPGの本家の新作『ウィザードリィIV』『ウルティマIV，V』はそのことに気づいたのか，プレイヤーが悪玉側に立って敵（善玉）の攻撃を撃退する（ウィザードリィIV）とか，ゲームの目的が自分の徳を高めることにある（ウルティマIV）といった，オリジナリティあふれるシナリオを展開してきているが，「適当なイベントをクリアしたあと，敵の大将を倒して，王国を救って，ハイ，おしまい」――現在までに発売された大部分のRPGが，このパターン（マルチ・イベント・タイプ）から脱しきれていない。

そうした意味では，『ドラクエIII』はじつに小気味良く



中村光一・プロフィール
昭和39年８月15日生まれ。香川県出身。
昭和58年２月，㈱エニックス主催“ゲームホビープログラムコンテスト”にPC－88版の「ドアドア」で入選，大ヒットを飛ばし，プロのゲーム・プログラマーとして歩みだす。
現在は，昭和59年４月に設立した㈱チュンソフトの代表取締役と，電気通信大学の学生という二つの肩書きを持つスター・プログラマーである。
代表作品としては「ドアドア」(1985年)，「ポートピア連続殺人事件」(1985年)，「ドラゴンクエスト」(1986年)，「ドラゴンクエストII」(1987年)，「ドラゴンクエストIII」(1988年）があり，いずれもエニックスよりファミコン版他で発売されている。



堀井雄二・プロフィール
昭和29年１月６日，兵庫県洲本市に生まれる。
早稲田大学文学部を卒業後，フリーライターに。少年ジャンプの記事・編集，『ゴルゴ13』のシナリオ協力，本田一景というペンネームで「別冊アクション」に『探偵桃語』を連載するなど，幅広い活動を行なう。そして，ENIXの第１回プログラムコンテストに取材に行ったときに，自ら応募した『ラブマッチテニス』が見事に入選。以後，『ドラクエ』に至るまで，かずかずの秀作を生みだす。代表作は，『ポートピア連続殺人事件』『オホーツクに消ゆ！』『軽井沢誘拐案内』『ドラゴンクエストI，II，III』など。現在，月刊『OUT』の読者のページも担当している。

このワンパターン・ストーリーを皮肉っている。詳しく書くとまだゲームの途中の人の楽しみを奪っちゃうといけないので，あえてゲームの「前半」と「後半」という表現をすることにしよう（コレが何を意味するのかは，ゲームを解き終えた人ならわかるよね）。

「前半」部分は明らかに，『ドラクエⅠ，Ⅱ』と同じパターンの良くあるタイプのストーリー。もしもこの部分だけでゲームが終わっていたのなら，それでもおもしろい作品ではあるけど，シナリオ的にはそれほど評価できなかったにちがいない。

いったん終わると見せかけたあとの「後半」――この部分にボクは『ドラクエⅢ』の真の狙いを見たような気がした。既存のＲＰＧのストーリー・パターンを皮肉ったばかりではなく，最終的にロトの伝説の謎を解くということに帰着することで，ドラクエ・シリーズを見事にひとつの物語にまとめあげることに成功しているのだ。

シナリオ担当の堀井雄二氏は，こう語っている。

「『ドラクエⅢ』は，いわゆる「後半」を見せたいがために作った作品です。シナリオ的にも「後半」が先に思いついていて，そこから肉付けをしていきました。「前半」は「後半」を見せるための伏線的なものとでも言いましょうか。ただ，それが内容が薄かったりするとおもしろくないので，『ドラクエⅡ』と同じくらいボリュームがあるものにしたわけなんです。」

シナリオに関してのボクの意見を言わせてもらうと…。

なんかベタボメみたいなカンジになっちゃったけど，世の中に完璧なものなどはありはしないし，受け手にとっては，いろいろな感じかたがあるのは当然。

そこでボクが『ドラクエⅢ』をプレイして感じたシナリオに関する問題点を２，３意見として提しておくことにしよう。

まずひとつが，「船」の存在。それまでは，会話から得た情報のおかげで順序良く町・城・塔・洞窟etc．を回っていけるわけなんだけれど，船を手に入れたとたんに，どこへでも行けてしまうおかげで，ゲームをクリアするための正しい手順が見えにくくなってしまうのだ。もちろん，戦闘でモンスターの強さを見ることによってその順序を判断するという方法はあるものの，やっぱり不明瞭。ボクなんか，先に謎を解いてしまって，あとからそれに関する情報が得られるってパターンが何度もあった。

もともと『ドラクエⅢ』は，だれにでも解ける親切設計を身上としているわけだから，船を手に入れたあとでも「つぎはどことどこへ行け」って情報をもっとバラまいておいてくれても良かったんじゃないだろうか。そうすれば，さらに流れるようなゲーム展開になったにちがいないと思うんだけど……。

そしてもうひとつが，ストーリー上のちょっとした矛盾



中村光一氏との対談風景。ボクは彼の『ドアドア』を見てパソコンを買ったくらいだから，けっこう緊張してしまった。「プログラマーやゲーム・デザイナーを目ざすのだったら，パソコンや勉強だけでなく，幅広く世の中を見ていろいろな経験をして自分のものにすることが大切だと思いますね。堀井さんと親しくふれあって，堀井さんの偉大さは，そこにあると感じたからです」と，元パソコン少年の中村光一氏から後輩にあたるベーマガ読者へのメッセージもいただいた。

点。完璧と思われる『ドラクエⅢ』のストーリーにも，よーく考えてみるとおかしいところがある。

たとえば主人公は，勇者の息子としてバラモス退治を王様から命じられるわけだけど，そんな大任をまかせる相手に対して，なぜ王様は最初から最強の武器を与えないんだろう？　せめてアリアハン国内で売っている中では最強の〝くさりがま〟くらいは，くれても良さそうだと思うんだけど。

また，アリアハンは旅の扉によってのみしか他の世界と行き来できない隔離された国であるはずなのに，「アリアハンからきた勇者が世界を救う」という情報がどうして流布しているんだろう？　伝説のようなものなのか（だとすると，伝説の前の伝説ってことか？），それともだれかが船でアリアハンにやってきてその情報を得たのか？ましてや，その情報がある程度広まっているとするのなら，にっくき魔王バラモスを倒して世界を救ってくれようとする勇者に対して，どうして商売なぞできよう？

『ウィザードリィ』の場合なら，たくさんの冒険者がワードナを倒すのに挑戦していくわけだから，ボルタックのお店が商売をしているというのも納得がいく。しかし，『ドラクエⅢ』はちがう。主人公は世界にひとりしかいない，バラモスを倒すために選ばれた勇者であるはずだ。その人に対して，なぜ武器屋や宿屋，教会が金を取るんだろう？

それにもうひとつ，××××がどこからラストの城に入ったのかという疑問も残る。「ゲームだから」と言ってしまえばそれまでだけど，あとに述べるように『ドラクエ』がマス・メディアをめざす以上，こうした矛盾はキチンと解消しておかなければいけないと思う。もしも小説などがこうした矛盾点を持っていたら，けっこうキビシク追求されるからだ。

以上，かなり重箱の隅をつつくような指摘だったかもしれないけど，ゲームをプレイする人が，ますます拡大していくことを考えると，コレはこれからのＲＰＧのシナリオが避けて通れない大切な問題なのではないだろうか。

『ドラクエⅢ』と経験値かせぎの持つ意味

ボクらの業界には，ゲーマーと呼ばれる人たちがいて，人気ゲームが発売されると速攻でクリアすることを仕事としている（この「ゲーマー」の定義については，後日詳しく触れなければなるまい)。そうした人たちにこの『ドラクエIII』についての感想を聞くと，その多くが「経験値かせぎがダルかった」という答えを返してきた。もちろん，彼らは早解きをめざしているがゆえ，先を急ぐあまり，このような感想を持ったのかもしれない。プログラマーの中村光一氏は，この件に関してつぎのようにコメントする。

「それはやっぱり，早解きをしようとしたからでしょうね。というのも，『ドラクエIII』の経験値のバランス設定は，シリーズの中で最高に良くできた仕上がりになっているからです。『II』のときは通しプレイをする時間があまりなかったせいもあって，バランスが悪いというのは否定できません。しかし，『III』のバランスは納得のいくところまで調整できました。」

——たしかに，これはボクも中村氏の意見に賛成だ。『ドラクエIII』の経験値かせぎは，他のＲＰＧと比べてみても，それほどキツイということはない。ただ，ゲームを解くのに必要な絶対レベルが前作よりも上なので，そうした印象を受けた人がいるかもしれないが……。中村氏はなおも続ける。

「めんどうくささと楽しさとはまさに紙一重でして，ある程度苦労したのが報われてレベルがあがるというのが，ＲＰＧの中に感じられるうれしさだと思うんですよね。経験値かせぎというのは，バランスさえ良ければ楽しいものなんです」——なるほど，さすがに№１に売れるＲＰＧのスタッフ，ツボはちゃんと心得ていらっしゃる。そう，この中村氏の意見こそが，ＲＰＧの経験値かせぎにおける正論なんだよね。

RPGの戦闘に関する一考

では，ここであえてボクが異論を唱えてみよう。経験値かせぎ——ひいてはＲＰＧの戦闘とは，本当に楽しいものなのだろうか？　そりゃ，良くできたシステムなら戦闘は楽しいし，レベルアップしたときの喜びというのも他では味わえないようなものがある。武器をより強力なものに買い替えていったりするのも，これまた悦楽。しかし，どんなに秀作といわれるＲＰＧでも，ゲームをクリアするまでの間に行なわれた経験値かせぎがプレイヤーに与えるストレス値は，けっこうなものになるはずだ。最初から最後までまったくストレスを感じずにクリアすることができた——残念ながら，ボクはいまだかつて，こんなＲＰＧにお目にかかったことは一度たりともない。

ここで，良く言われる「戦闘がおもしろい」という発言についても考えてみよう。その代表作とも言えるのが，『ウィザードリィ』と『ドラクエIII』なのだが，たしかにこの２作の戦闘システムは，素晴らしいの一語につきる。しかし，それを100％「おもしろい」という言葉だけで表すのは，多少不適当なんじゃなかろうか。

というのは，プレイヤーが戦闘を「楽しい，おもしろい」と感じるのは，ゲームをはじめた直後，レベルアップをした直後，そして一度ゲームをクリアしたあとにキャラクターを育てているときぐらいのことであるからだ。少なくともゲームをはじめてクリアするまでの間は，だれもが「戦闘を楽しむ」ことよりも「エンディングにたどり着く」ことへの欲求のほうが強いはず。そのときに戦闘の最初から最後まで楽しく感じられるというほど心にゆとりのある人はそうはいまい。したがってゲームをクリアする前の戦闘の大部分は，エンディングに近づくための単調な経験値かせぎとなってしまっているということは，先の２大作にしても否定できない事実なのである。

『ドラクエIII』の話にもどろう。ドラクエシリーズは，その経験値かせぎという概念も含めて，これまでＲＰＧなどやったことのなかった多くの人たちに受け入れられた。世間の新ＲＰＧプレイヤーたちは今，自分たちがはじめて見る対象物である『ドラクエIII』に，そして経験値かせぎに熱中している。

しかし，その熱中はいつまでつづくのだろう？これから先，『ドラクエIII』に限らず，今までと同じようなタイプの経験値かせぎＲＰＧばかりでてきたら，その手のゲームに慣れてしまった世間の人たちは果たしてついてくるだろうか？　ゲームファンであるボクでさえイヤ気がさしてきているのに，その点に関しては大きな疑問符が残る。

しかし，だからと言って，どう改良すればいいかということになると，これがまたむずかしい。

『トラベラー』というような経験値の概念のまったくないボード版ＲＰＧもあるものの，現在のコンピュータＲＰＧでは，経験値という概念を除外してしまうと，ＲＰＧという形態からはずれてしまう危険性が非常に大きいからだ。「主人公の役割を演ずる」ということを，コンピュータ上でどう表現するか？　ＡＶＧとどういう点がちがうのか？——純粋な意味でのＲＰＧを作ろうとしたら，それこそ人工知能的なプログラムにゲームのマスターをやらさなければならないに違いない。

また，十人十色という言葉があるように，ユーザーの中には経験値かせぎが好きだという人もいるかもしれない。それに，経験値を排除すると，トータル的なゲームのプレイ時間が極端に短くなってしまう——このへんが，ソフトハウス側が経験値かせぎに対してハッキリとした答えをだせない最大の要因だろう。

この経験値かせぎという概念に正面から反発する新しい発想のソフトが，昭和62年の年末に発売された。日本ファルコムの『ソーサリアン』がそれだ。

このゲームでは，１シナリオに１～２匹いるデカキャラを倒し任務さえ遂行していけばキャラは成長する。ザコキャラとの経験値かせぎ目的の戦闘は不用なのだ。もちろん

経験値というものはあるのだが，これは主人公の体力のみを増すもので，敵に対してやけに強くなったりするという，ある意味では不条理(ふじょうり)なものではなく，より現実的（シミュレーション）である。『ソーサリアン』は，経験値で強さがどうのこうのと言うよりも，そのシナリオ内に設定された謎を解くことをポイントとしたＡＶＧ的（パズル的）ゲームだというのがボクの見解。とはいえ，ザコキャラも登場するから，ザコキャラの存在感というのは，出現数が多い割には，不明瞭になってしまったきらいはある。

マス・メディアへの飛躍をめざして

堀井氏と中村氏は，口をそろえて言う。「次回作は，今までのドラクエとはちがった，かなり画期的なシステムをお見せすることができるでしょう。それがユーザーの人たちに受け入れてもらえるかどうかはわかりませんけどね」

さらに，中村氏がこうつけくわえる。

「ボクらの作品は，極端な話，パソコンＲＰＧのマニアは対象にしていません。ドラクエ・シリーズは，一般大衆に遊んでいただくゲームなんです。そういった意味で次回作は，小説や映画というメディアのように，ゲームをよりマスにひろげられるような作品を作りたいと思っています。正直な話，『ドラクエIII』というゲームは，『Ｉ』を考えた時点で考えられるものなんですよね。パソコンＲＰＧの集大成なんですから。だから，そこまでは売れて当然，むしろ，新たなシステムを作りあげた次回作こそが，本当の意味でのボクらの勝負作になると思っています」

ゲームをマス・メディアに――これは以前からボクも書いてきたことだけど，現在全世界の中でそれを実現する可能性がもっとも大きいのが，このドラクエ・シリーズだと思う。

ただ，そのためには，今のままのシステムでは絶対に無理だろう。小説や映画のように（作品内容にもよるが）だれにでも楽しめる娯楽メディアとして世に受け入れられることを前提に考えてみると，ゲームには，まだまだストレスと苦痛を感じさせてしまう部分が多い。

マス・メディア化まで意識している以上，ドラクエの次回作（まだドラクエ・シリーズになるかどうかも決まってないそうだけど）は，今回ボクがゴチャゴチャと述べてきたいろいろな問題点を解消するような作品になっているにちがいない。

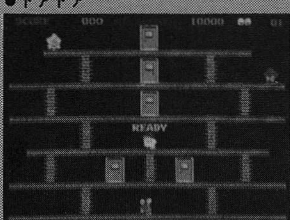
『ウィザードリィ』『ウルティマ』のシステムを媒体として，大きな成長を遂(と)げてきた『ドラクエＩ，II，III』。その既成の枠(わく)にとらわれることなく，マス・メディアへの飛躍(ひやく)を目標とする『次回作』。コンピュータ・ゲーム史に革命をもたらす作品になるかどうか，興味はつきない。

堀井さん，中村さん，期待しています!!

中村光一ゲーム・ヒストリー

―中村氏がプロのプログラマーになってからのものです―

●ドアドア



●ニュートロン



●ドアドアmkII



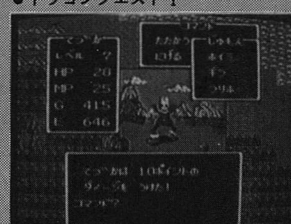
●ドアドア（ファミコン版）



●ポートピア連続殺人事件（ファミコン版）



●ドラゴンクエストＩ



●ドラゴンクエストII



●ドラゴンクエストIII



TARGET.4
キャプテン翼



対応機種：ファミリーコンピュータ
価　　格：5,500円

古くからファミコン・ソフトには，アニメやマンガのキャラクターを主人公にしたいわゆる〝キャラクター・ゲーム〟と呼ばれるジャンルがある。

これらのゲームはネームバリューのおかげで，ある程度は売れてきたけど，ゲームとしての内容を考えてみた場合には，お世辞にも良くできているなどとは言えないものがほとんどだった。

『キャプテン翼』——この人気マンガがファミコン・ソフト化されると聞いたときボクはまた例のごとく，悪く言えば子供だましとしか思えないような内容のゲームが世に送りだされるのかと内心失望していた。

ところが，少年ジャンプで少しずつ紹介されていく「開発情報」を読んでみると，どこかがちがう。発売前に友人たちから話を聞いてみても，やっぱりちがう。

そして，実際にソフトをプレイしてみたときに，ボクはそのちがいを鮮烈な衝撃として，はっきりと認識することができた。——とにかく斬新なゲーム・システムで，なおかつおもしろいのだ。

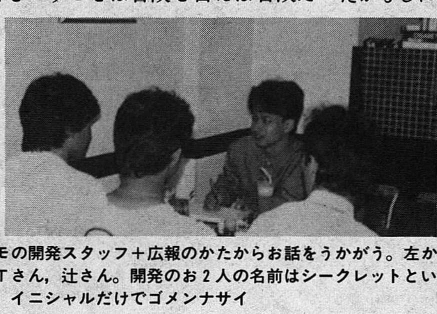
「キャラクター・ゲームは絶対ダメ」という自論を持つ諸君，たしかに今まではそうだった。しかし，この『キャプ翼』はちがう。キャラクター・ゲーム史上初のプレイしてみる価値のあるソフトと言っても過言ではないだろう。どこがどう違うのかは，以下の文章を読んでみてくれ。

サッカー・ゲームの域を超えた斬新なゲーム・システム

テクモが「キャプ翼」を採用したワケ

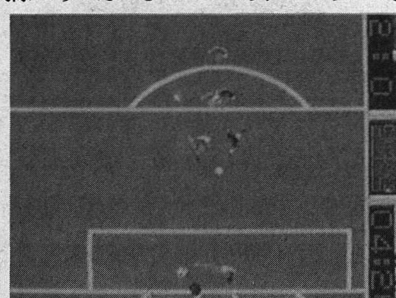
なにはともあれ、まずはテクモがどうして『キャプ翼』というキャラを使おうと考えたのか，そのへんのところを開発部企画課のTさんにうかがってみた。

「うちでは以前から，ビデオゲームで人気のあった『ワールドカップ』をファミコンに移植しようという話があったんです。で，どうせやるなら同じサッカーを題材にしたマンガ，『キャプテン翼』とドッキングさせられないか，という提案があったんですね。うまい具合いに集英社さんからも版権も取れて，それが実現できたというわけなんです」——なるほど，意外と単純な経過で『キャプ翼』のゲーム化が決まったんだね。とは言え，もともと『ワールドカップ』自体がビデオゲームとしては大ヒットの部類に属する秀作。そのままファミコンに移植しても話題になることまちがいなかっただけに，あえて『キャプ翼』とドッキングさせたということは冒険と言えば冒険だったかもしれない。


▲テクモの開発スタッフ＋広報のかたからお話をうかがう。左から，Iさん，Tさん，辻さん。開発のお2人の名前はシークレットということなので，イニシャルだけでゴメンナサイ

なぜなら，先に述べたように，キャラクター・ゲームとなるとどうしてもその人気キャラを前面に押しだそうとするあまり，トータル的なゲームとしてのおもしろさが著しく減じてしまうことが往々にしてありがちだからだ。

さらに，今回の『キャプ翼』のゲーム化に関しては，もうひとつのユニークなエピソードがある。なんでも企画のTさんが，町内の少年サッカー・チームを率いて自ら全国大会まで行ったことのある経歴の持ち主なんだそうだ。その経験の中で実際にあったこと——××のチームの△△を


▶これがビデオゲーム版『ワールドカップ』の画面。トラックボールで自分を移動させ，バナナシュートやオーバーヘッドなどの㊙大技もあるというユニークなサッカー・ゲームなのだ。



◀ミーティング時に「じょうほう」コマンドを選ぶと，こんなふうに監督からのアドバイスを受けることができる。ま，原作を知っている人にはほとんど役に立たないっていう話もあるけど

胸躍る「キャプ翼」のアニメ処理



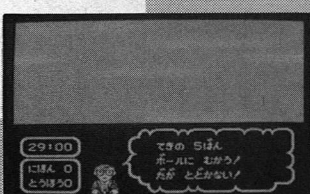
▲仲間からのパスを受け取る翼くん。よし，今度はこっちの攻撃の番だ!



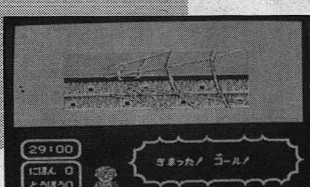
▲すかさず「ドライブ・シュート」のコマンドを選択する。センターラインより手前でも関係ない!!



▲必殺のドライブ・シュートだ! いけえええええ〜〜!!



▲敵の5番（名前がないのがカワイソウ）がボールに向かって飛んだが，届かない!



▲決まったあ! 敵のゴールをつきやぶったぜっ!（ファミコンあたた神拳調）



▲みんなで思いっきりガッツポーズ! 日本びいきのアナウンサーがカワイイ

▶日向のドリブルをくらって，はじき飛ばされる敵の9番。強烈なシュートではじき飛ばすこともできるゾ!





◀三杉くんの鋭いタックル! あまりに速く動きすぎているので，画面がブレちゃってる。情けなや〜〜



◀ゲゲッ，ボールが破裂シタア! 原作にもあったけど，サッカーボールが破裂したり，ビリヤードの球がくだけたりすることなんて絶対と言っていいくらいないっ!!

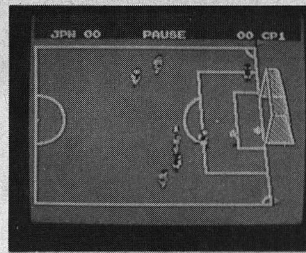






◀コレが次藤と立花兄弟のコンビプレイ。スカイラブ・ツイン・シュートだ!ボールが揺れながらゴールにつきささるっ!!

マークしろとミーティングしあったこととか，みんなで必死になって練習したこととか――をなんとかしてゲームの中で生かしたいという気持ちが，この『キャプ翼』計画を推し進める原動力になったらしい。こうして考えてみると，『キャプ翼』の試合開始前の「じょうほう」コマンドというのは，Tさんのアドバイスをもらうためのコマンドなのかもしれないね。



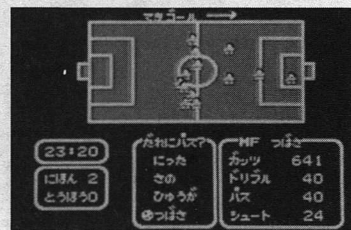
◀リアルタイム制サッカー・ゲームの代表作，任天堂の『サッカー』。2人でプレイすれば今でも熱くなれる，永遠の名作ゲームだ。スキル5で勝つのがむずかしいんだよね

非リアルタイムのサッカー・ゲーム

さて，前置きはこれぐらいにしておいて，本題に入るとしよう。

みなさんは「サッカー・ゲーム」というとどんなゲームを想像するだろうか？　おそらく十中八九の人が，ジョイスティック(あるいは＋字ボタン)で小さなマイキャラを動かし，パスボタンとシュート・ボタンでボールを扱うという『任天堂のサッカー』タイプのゲームを頭に思い描くことだろう。ところがどっこい，『キャプ翼』はサッカー・ゲームでありながらも，そうした従来のタイプのものとは根本的に異なったゲーム・システムを採用している。

画面の約半分のサイズ，横長のシネマ・スクリーンの中を，まるでアニメのように描かれたキャラクターがボールをドリブルして走る。その進路をさえぎる敵チームの選手の影。しかたなくパス・コマンドを選んで他の選手にパスを送る。すると，画面は一転してスタンドと大空をとらえその前をボールがビューンと横切っていく。そして，パスをキャッチする翼くんの絵。間髪を入れずに「シュート」のコマンドを選んで，必殺のドライブ・シュート一閃！　ギューン，ギューン，ギューンとボールが飛んでいくアニメを3パターン表示した直後，ゴール前の絵に変わってキーパーが横に飛ぶ。だが，パンチング及ばず，ゴールネットをぶち破るボール……。



▶パス・コマンドを選ぶと，画面は一転してパスモードに。パスをする直線上に敵がいると，カットされる確率が高いので要注意。！

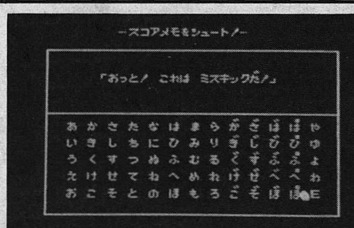
と，文にするとちょっとイメージが変わっちゃうけど，とにかくつぎからつぎへとアニメしながらサッカーの試合の流れを見せてしまおうというのが，この『キャプ翼』のゲーム・システムの最大のコンセプトなのだ。

プレイヤーはAVGのようにコマンドを入力するだけ。もちろん，ドリブルの際には＋字ボタンで自分で動かすこともあるんだけど，あくまでもそれはキャラクターの移動方向を指示するのみで，『任天堂のサッカー』にあったボールの奪い合いのようなテクニックはまったく存在しない。

ズバリ言えば，このゲーム，プレイするのに反射神経などこれっぽっちも必要ないのだ。敵が攻撃してくるとき(敵

こんな場面もありました～

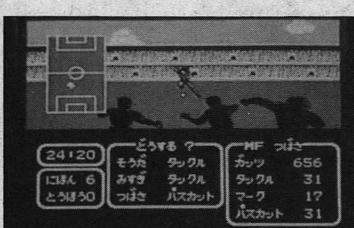
「キャプ翼」名場面集



▲パスワードを入れまちがえると……。なかなかシャレてるね



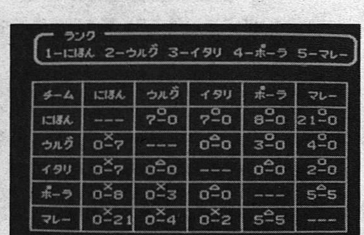
▲第一部の全国中学生大会優勝の図。同点優勝だと，グラフィックがちがうのだ。



▲敵を囲んだら，いっせいにタックルとパスカットの嵐！　全日本特攻スライディング部隊発進だぁ～！



▲強烈な必殺シュートをうつ前に，各キャラクターがセリフをしゃべるというのもユニーク。



▲全日本チームは，無事予選通過。キミも一試合で何点取れるかチャレンジしてみよう！

のターンとでも呼んでしまおうか）を除けば，コマンドを入力しないかぎりはゲームが進行しない完全な非リアルタイム。リアルタイムのサッカーをゲーム化する際にかつて誰がこのようなゲーム・システムを思いついただろうか。

「キャプ翼」のシステムはココがスゴイ!!

オッと，ただほめてるだけじゃ，非リアルタイム制のどこがスゴイのか，説明になってない。以下では，非リアルタイムにしたことにより，『キャプ翼』に今までのサッカー・ゲームになかった，どんなゲーム性が生まれたのか，そこのところを考えてみることにしよう。

まずなによりも，ビジュアル的に楽しめるようになった——コレは大きなプラス要素。今までは，ジャンル的に言えばＡＶＧにしかできなかったグラフィックをつぎづぎに見せていくという手法を，『キャプ翼』はサッカー・ゲームでありながらミゴトに吸収してしまったのだ。オマケにファミコンのハードの特性を十分に生かし，スプライトをガンガン使い，ＡＶＧでさえロクにできなかったアニメ処理を異常なまでのテンポの良さで随所（ずいしょ）に盛りこんでいる。日向の強引なドリブルの前にはね飛ばされる選手たち，ズザーッとスライディングしてボールを奪う三杉くん，あまりにもシュートが強烈すぎてボールが破裂（はれつ）してしまうシュナイダーなど，そのアニメを見たら『キャプ翼』を知らない人でも思わず「オーッ」と声をあげてしまうことだろう。

それから，このゲームの最大のウリが，「必殺シュート」の表現だ。原作を知っている人ならご存知のとおり，『キャプ翼』の主要登場キャラたちはそれぞれ，ドライブ・シュート，タイガー・ショット，スライダー・シュート，ファイアー・ショットなど個性的な必殺シュートを持っている。

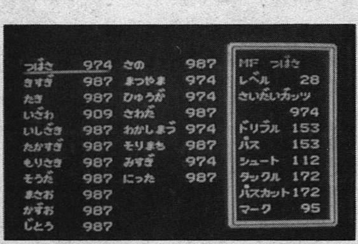
ファミコン版『キャプ翼』は，非リアルタイムのコマンド入力制にしたおかげで，そうした必殺シュートまでも使えるようになっているのだ。個々のシュートごとに実に凝ったアニメ・パターンが用意されているから，これまた一見の価値あり（とくに次藤と立花兄弟のコンビによるスカイラブ・ツイン・シュートは涙もの！）。リアルタイム制サッカー・ゲームでは絶対に実現できなかった要素のひとつと言えるだろう。

テクモ企画課のＴさんは言う。

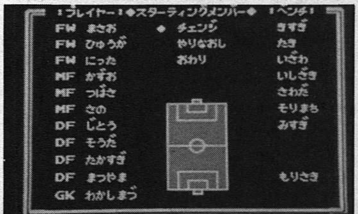
「非リアルタイム制にした最大の理由は，必殺シュートをうまくゲームに生かしたいということだったんです。それに，今までのキャラクター・ゲームみたいに小さなキャラクターがチョコマカ動くというものは作りたくありませんでしたからね。どうせなら，でっかく描いて，セリフもいろいろしゃべらせてやろうという気持ちがあったんです。そうそう，同じ非リアルタイムのゲームである『ドラクエ』が大成功をおさめていることの影響も少なくありません」

パラメータと成長の概念

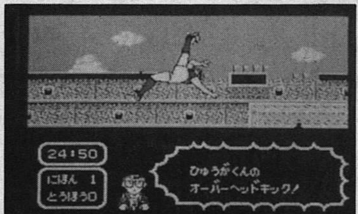
『キャプ翼』のシステムの斬新（ざんしん）さは，まだまだこれだけにはとどまらない。



▶キャラクターのパラメータの一覧表がコレ。このゲームには“ガッツ”なるパラメータがあって，これがなくなると何もできなくなってしまうのだ。必殺シュートはガッツを200も消費する。どこで使うかが勝負のわかれ目!!



▲第二部のヨーロッパ大会編になると，メンバーを選ぶことができる。三杉くんは25分しか出場できないゾ！



▲でたァ〜，日向のオーバーヘッド・キック！ ガッツの消費量とシュート力を比較すると，このシュートがもっとも効率がいい



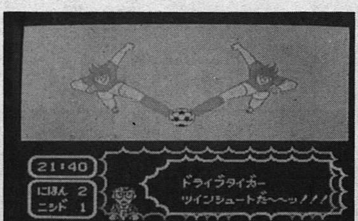
▲若島津は，キーパーのくせに三角とびという秘技を持っている。このアニメも笑える



▲アルゼンチンの天才ファン＝ディアスは敵のクセにドライブ・シュートをうってくるイヤなヤツ。手ごわい！



▲このゲームで最強最大の敵，カールハインツ＝シュナイダーのファイヤーショットがさく烈！ 若林よ，取ってくれ!!



▲全日本ジュニアユース最強の大ワザがこのドライブ・タイガー・ツイン・シュートだ!! でも，ある条件を満たしていないとこのシュートはうてないゾ！

プレーヤー・チーム 一般シュートの威力

どんなシュート		おまけ	
ただのシュート	シュートをうつ選手の現在のレベル数	0	成長データ②のシュート数値
ボレーシュート		1	
ヘディング		1	
ダイビングヘッド		2	
オーバーヘッド		4	

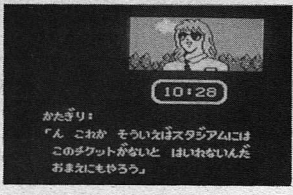
●現在のレベル，おまけ，成長データ②のシュートの数値をたしたレベルのシュート力が，一般シュートの威力となります。
例）レベル10のつばさのオーバーヘッド
10＋4＋5＝19
成長データ①を参照し，レベル19のシュート力をみると，35とあります。これがレベル10でのつばさのオーバーヘッドの威力となります。

▲シュートひとつをとってみても，こうした計算ののちに威力が決定される。じつは『キャプ翼』は，複雑な計算の上に成り立っているゲームなのだ。

とってもむずかしい AVGモード 「岬くんをさがせ!」



◀パルク・デ・プランス・スタジアム。たいていの人はここまですんなりと行けるハズ



▲チケットが見つからなくて困っている人に大ヒント。片桐さんのどこかをカーソルで調べろ!



◀フランス・チームのピエールからも話を聞かなくちゃいけない。しかし，何を言ってるんだ，コイツは



◀感動の翼と岬の対面シーン。キミにはこの場面が見れるか!?

従来のように，プレイヤーの指先テクニックによってゲーム中の選手の動きが決定されるのではなくなった分，選手ひとりひとりに細かく設けられたパラメータの数値が，ゲームの前面に押しだされるようになった。つまり，パス，タックル，シュートなどの各パラメータ値を見てその選手の能力を判断し，その場面でどのような行動をとらせるかという思考性が生まれたのだ。

それにともない，経験値とレベルアップという概念も取り入れられた。すなわち，試合に勝ったり，シュートを決めたりすると各選手に一定の経験値が与えられ（これはプログラムの内部で処理されているので見ることはできない），経験値がある程度たまると，そのキャラがレベルアップするというシステム。もちろんレベルアップすれば，パス，シュートetc.の各パラメータ値が上昇し，そのキャラはより強く（?）なっていく。

ここで注目するべきなのが，たとえ試合に負けても，レベルアップする選手はいるということだ。ということは，負けても負けても同じ対戦相手と試合をしていれば，しだいに自軍が強くなっていつかは勝てるようになるってこと。時間さえかければ，だれでも必ず最後まで行けるという親切な設計には好感が持てる。

だけど不満な点はやっぱりある

さ〜て，ここまでは『キャプ翼』をこれでもか，これでもかとほめちぎってきた。だけど，どんなに良いソフトだろうと，不満な点はやっぱりある（なんだか『ドラクエIII』のときと同じパターンだな）。ちょちょいのちょいとそのへんに触れてみませうか。

まず，システムに関していえば，敵の選手のだれがどこにいるのか，まったくわからないということ。とくに，各チームの主力選手がどのへんにいるのかを把握（はあく）できないというのはツライ。シュナイダーやファン＝ディアス級の選手はなるべく接触するのを避けたいもんね。

それから，とってつけたような「岬くんをさがせ!」のAVGモード。コレはちょっとねぇ…。納得（なっとく）のいくようなAVGならまだしも，時間制限はあるわ，例によってカーソルで画面をなめまわさなければいけないわ（ボクはコレが大嫌い）で，ヘンにむずかしくなっているから困りものなのだ。自称「私に解けないAVGはない!」のボクでもかなり手こずったくらいで，なんでも世間には岬クンを見つけられないままエンディングを迎えてしまった人が山ほどいるという。あまりにムゴイ……。

これはとくにファミコン関係のソフトに言えることなんだけど，「AVGやRPGの要素を取り入れた××タイプのゲーム」（よくこんなカンジで広告されているね）＝「スゴいゲーム」というイメージが作られているのは，実に遺憾（いかん）だ。たしかにその手のものでオモシロイものもあるけど，大半の作品はお互いの要素を消化しきれないままに，逆につまらないゲームとなってしまっているというのは否定のできない事実なのだ。

『キャプ翼』の場合はご愛嬌（あいきょう）程度ですんでいるからまだいいけど，ファミコン界には，いまだに，いろいろな要素を欲張ったあまりに収拾（しゅうしゅう）がつかなくなった形のゲームが多い。いろんなタイプの要素を盛り込むというのは，それはそれでジャンルを融合（ゆうごう）したような味がでるかもしれないが，ボクとしては，シューティングならシューティング，RPGならRPGでピシッと一本スジが通ったゲームのほうが好きだなあ。

ちょっと話が横道にそれちゃったけど，最後に『キャプ

翼』に感じた不満をもうひとつ。それは，せっかく非リアルタイムにしたのに，戦略性がイマイチ低いということだ。結局のところ，ライン際をドリブルしたあとセンタリングをあげ，ボレーもしくは必殺シュートでゲット——というワンパターン攻撃でなんとかなってしまう。そのせいで，1時間も連続でプレイすると飽きを感じてくることも…。

参考までに，テクモ開発のIさんから聞いた話をすると『キャプ翼』のプログラム中にはかなり乱数が組み込まれていて，パスが通るか，シュートが決まるかといったような判断は，けっこう運によって左右されるんだそうだ。なるほど，運の要素でも入れておかないと，勝てない相手には絶対に勝てないということになってしまうからオモシロさに欠けるというわけか。運と戦略性を同時に満たすというのは，やっぱりむずかしいことなのかなあ？

今後に期待する“キャプ翼効果”

と，『キャプ翼』に関する不満点を2，3挙げてきたわけだけど，正直言ってコレらはムリヤリあら捜しをして見つけた次第で，実際のところはゲームをプレイしていても，ここに書いてあるほどオーバーには不満は感じない。むしろ，つぎつぎと両面が変わるテンポの良さばかりが心地良く思われるゲームなのだ。

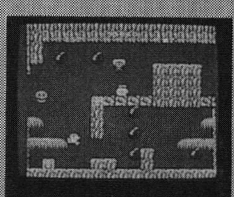
ボクが考えるに，ゲームの最大の命とはその作品が持っているリズム，テンポなのではないだろうか。どんなにいい内容を持ったゲームでも，進行のテンポが悪かったら，多くの人から受け入れられることはあまり望めない。

先日，ボクは半年間捜しまわったあげくようやくコナミの『恋のホットロック』というゲームの基板を手に入れた。単にBGMに魅かれて捜していただけなんだけど，実際に手に入れ，プレイをしてみて驚いた。このゲーム，じつにテンポがいいのだ。はっきり言って内容的にはありふれたパターンのゲームなのに，センスのいいデフォルメ・グラフィック，感動的なBGMが見事にマッチングして，強烈なまでのノリの良さを表現している。

ゲーム・センターではイロモノとみなされてあまりヒットしなかったけど，そうした偏見をなくして今現在プレイしてみるとほとんどのベーマガ・ライターズが「いいゲームだ」と言う。それというのも，テンポの良さがどれほどゲームのオモシロさに影響するかの表れである。

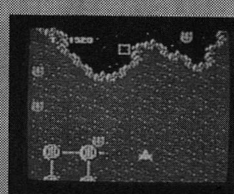
これからのゲームはテンポだ——『キャプ翼』を見てそのことに気づいた各ソフトハウスが，今後。RPGやSLGでも『キャプ翼』に似たようなシステムを導入してくるかもしれない。いや，すでにもう手をつけはじめているソフトハウスだってあることだろう。たとえば，このノリで野球ゲームを作ってみたら—— 考えただけでもワクワクしてくる。近い将来，〝キャプ翼効果〟が業界を席巻する日が必ずやってくるのではないだろうか。

テクモ・ゲームヒストリー forファミコン



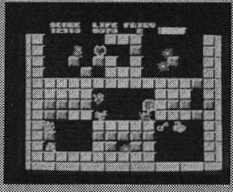
マイティ・ボンジャック

ビデオゲーム版『ボンジャック』の拡張版。良くできてるゲームだったけど，残りタイム×秒のときに扉に触れろなんて謎はわかるわけないじゃん。



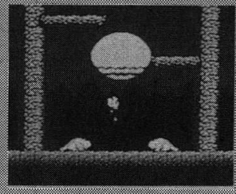
スーパースターフォース

時の流れを行ったりきたりするという時空間シューティング・ゲーム。でもボクは，原作の『スターフォース』のほうが好きだな。



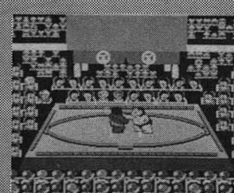
ソロモンの謎

パズル・アクションゲームの傑作。去年の夏休み，TOMMYは毎朝1回これをクリアしていたというからオドロキ。



アルゴスの戦士
～はちゃめちゃ大進撃

これまた業務用のアレンジ版。サブ・タイトルのはちゃめちゃさには，とにかく笑わされました。



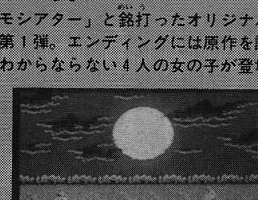
つっぱり大相撲

今まで誰も手をつけなかった独創的な分野にチャレンジした一作。ファミコンで楽しむ紙相撲と言ったら失礼？ ブレンバスターなどの大ワザもある。



キャプテン翼

「テクモシアター」と銘打ったオリジナル・システムのゲーム第1弾。エンディングには原作を読んでないとまったくわからならない4人の女の子が登場する。



忍者龍剣伝

近日発売されるテクモの新作。各ラウンドをクリアするごとにビジュアル・シーンに入るようになっている。忍者が使用するさまざまな忍術が魅力。

TARGET.5

コナミMSXゲーム

コナミMSXゲームの秘密をさぐる

とにかくコナミに行ってきたのだ!!

コナミというと，出版社で仕事をしている人間たちはすぐに神田・神保町にあるコナミ株式会社を思いだしてしまうんだけど，じつはあそこは営業部門や宣伝部門のお仕事がメイン。アーケードやパソコン，ファミコン用のゲームを実際に制作している開発部門は，神戸のデッカイ自社ビル(コナミ工業株式会社)の中にあるのだ。どうせホンキ・ホンネでやるのなら開発の人たちの話を聞きたいということで，ボクはさっそく神戸へと飛んだ（もっとも，取材に同行した影さんは，神保町のほうにいる紙尾さんに会いたがってたんだけどね)。

東京から新幹線etc.を乗り継いで約4時間，そこに噂のポート・アイランドという土地がある。じつはここは，数年前に行なわれたポートピア博覧会の跡地で，イメージ的に言えば，東京の平和島のようなところなのだ(競艇はないけど)。その北側に位置しているのが，『ツインビー』のとはちょっとデザインが変わったコナミビル。周辺はとても静かで緑豊かな公園もあり，ソフト作りに適した環境というものをうかがわせる。通りがかりの観光バスから降りてきたおばさんたちが，コナミビルを目にして談笑しあう。

「おやまあ，立派なビルだこと。でも，コナミってのは何の会社かしらねえ？」

「あれよあれ。うちの息子が好きなのよねえ。え～と，なんてお菓子だったかしら…？」(この話には，多少フィクションの要素も入っていたりする)



◀デーンとかまえしコナミビル。1Fがロビー、2Fが応接室で、その上にはパソコン開発フロア、ファミコン開発フロア、アーケード開発フロアなどがある。

──ま，それほど時間に余裕のあるスケジュールじゃなかったけど，とにかくコナミ工業本社におじゃまして，MSXチームマネジャーの福武さんからいろいろとお話をうかがってきたんだ。以下では，ボクの意見と福武さんのお話をミックスして，コナミのMSXソフトについて考えていきたいと思う。今までのホンキ・ホンネは，ある1本のソフトをターゲットにして優れた点や開発コンセプトを探るパターンだったけど，今回は例外的にコナミのMSXソフト全般について取りあげてみた。

ソフトハウスの“色”と“ブランド”

読者のみなさんもご存知のとおり，ひと昔前とくらべると最近のソフトは，1本あたりに要する開発期間というのが非常に長くなってきた。もはや，ひとりのプログラマーがチョコチョコと作っただけのソフトが売れる時代ではないわけで，グラフィック，ミュージック，シナリオ，プログラムを分業で進める作業行程をとっているソフトハウスがほとんどだ。

開発期間が長いということは，当然のごとくその一本一本の制作に力が入るということで，企画の段階から強い〝思い入れ〟のこめられたソフトが，スタッフの長期間の努力を経て，ようやく日の目を見ることになる。

ところで，その〝思い入れ〟が最近おもしろい形で世にでていることに，読者のみなさんはお気づきだろうか？

いわゆる，ソフトハウスの〝色〟というのが，それだ。たとえば，光栄といえばシミュレーション，リバーヒルソフトといえばミステリーAVG，テレネットといえばフルカラーのスクロール・ゲーム，DEMPAといえばアーケード・ゲームの移植……といったように，ソフトハウス名を聞いただけで，ある程度そこの作品を想像できるようになってきた。

〝思い入れ〟と〝色〟とどのようなつながりがあるのか？──答えはひとつ。各ソフトハウスのスタッフの人たちはそれぞれ異なった「理想のソフトのイメージ像」を持っている。そのイメージ像が，ここで言うところのソフトハウスの〝色〟に限りなく近いものなのであり，また，そのイメージ像を具象化するようなソフトを追求していくときに用いられるエネルギーが，スタッフの人たちの〝思い入れ〟なのだ（この文章は難度★★★★★)。

〝色〟ということに関しては，他の業界にもいくらでも例がある。TV業界なら「ドラマのTBS」「バラエティのフ



▲ＰＣ（パソコン）マネージャーの福武さんに，いろんなお話をうかがう。この部屋は，中央に特大の大理石のテーブルが置かれた超豪華なＶＩＰルームなのだ。

ジ」「巨人戦の日テレ（？）」，レコード業界なら「アイドルのキャニオン」「ニューミュージックのCBS・EPICソニー」「演歌のクラウン，キング」「VGMのサイトロン（これはジョーク）」などなど。

パソコン・ソフト業界にも，そうした制作者サイドの意図を前面に押しだす〝色分け〟がされてきたということは，ボクらユーザーにとっては非常に喜ばしいことなのかもしれない。一時期のように，流行にまかせて同種のソフトが各ソフトハウスから濫造されていた頃に比べれば，ある意味でパソコン・ソフト業界は成熟期に入りつつあると言えるのではないだろうか。

また，そうした〝色分け〟が進んできたことにより，パソコン・ソフトにも〝ブランド〟というものが定着しつつある。つまり，ここのソフトなら買っても絶対に損はしない，という判断をソフトハウス名からできるようになったということだ。

〝ブランド〟を考えてみた場合，MSX市場で最強の〝ブランド〟を持っているのは，今回取材に行ったコナミだと言ってもまず過言ではないだろう。コナミMSXチームのマネージャーの福武さんは，その件に関してこう語る。

「そうですね。やはりユーザーのかたがたから信頼していただけるということは，作り手側としてこれ以上の幸せはありません。これからも今までに確立した〝コナミ・ブランド〟のイメージを維持するよう努力していきたいと思っています」

コナミのソフトはこうして創られる

さて，コナミのMSXソフトというと，今まではその制作過程がわりとシークレットだったような気がするので，ここで福武さんからうかがった開発の行程をご紹介するとしよう。

まず，コナミMSXソフトには，大きくわけて２種類ある。ひとつがアーケード・ゲームからのアレンジ路線（グラディウス，ツインビーetc），もうひとつがまったくのオリジナル路線だ（メタルギア，ガリウスの迷宮，その他山ほど）。アーケードからのアレンジは，MSXのハードの性能をニラみながら進んでいくそうだけど，やはり気になるのはオリジナル・ゲームのほう。これがちょっと変わったシステムをとっていて，ゲームの企画・シナリオを担当するのは，そのゲームのキャラクターを考えた人なんだそうだ。ポポロンあるいはペンギンを考えた人が『魔城伝説』『夢大陸アドベンチャー』の企画・進行役を担当したってこと。

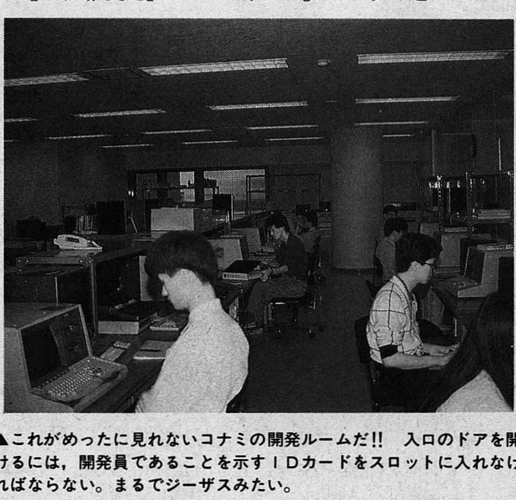
その企画者を中心に４～５人で１チームが組まれ，約４～６か月の間，１本のソフトの制作を進めていくことになる。コナミのMSX開発部にはだいたい20～30人の人がいるそうだから，単純に考えても全体で５～６チーム編制，それが年２本ずつくらいのペースでゲームを作っていくわけだから，あの驚異的とも言えるコナミのソフト発売ペースもうなずける。

ただし，音楽のスタッフだけは例外で，音響技術課というサウンドに関するエキスパートの集団が，アーケード，パソコン，ファミコンのすべてのミュージックを担当しているんだそうだ。なるほど，コナミのゲーム・ミュージックが，ある種の統一されたイメージを持っているのは，こういう理由だったんだね。

シューティングにかけるあくなき執念

ここよりいよいよ本題。コナミのMSXソフトといえばいのイチバンに挙げなくちゃいけないのが，グラディウス・シリーズに代表されるシューティング・ゲーム路線だ。ボクもコナミのシューティングは大好きで，発売するたびにしっかりと購入して（決してもらってはいません）楽しませてもらっている。

しかし，「シューティング・ゲームはヒットしない」という定説のある業界の中で，コナミほどその定説を打ち破ってくれるメーカーも珍しい。『グラディウス』『グラディウス２』『沙羅曼蛇』『パロディウス』という一連のシリーズ

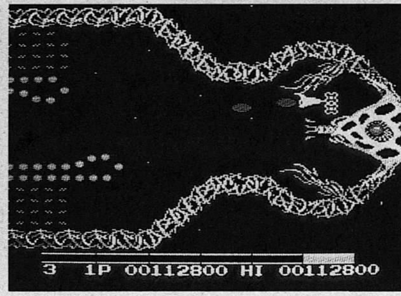


▲これがめったに見れないコナミの開発ルームだ!!　入口のドアを開けるには，開発員であることを示すＩＤカードをスロットに入れなければならない。まるでジーザスみたい。

コナミ　シューティング.シリーズ

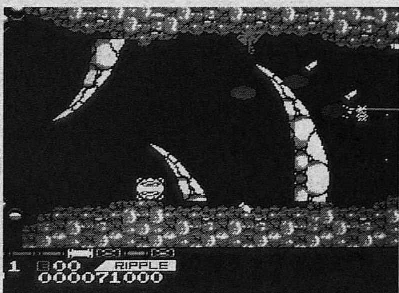
グラディウス

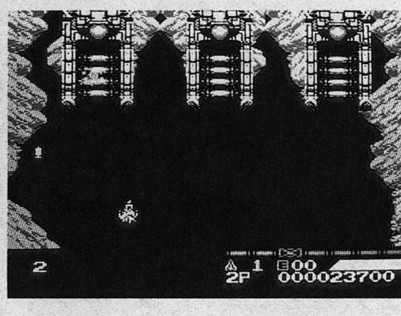




ファミコン版がでた直接にMSX版も発売。オリジナルにはない「骨のステージ」が新たに加わり話題を呼ぶ。なんと言っても，あのグラディウスがMSX 1で遊べるということが驚異だった。

沙羅曼蛇





コナミのシューティングの中で，もっとも難易度の高い作品。アーケード版とは面の構成が変わり，3～5面は好きな順に進めるようになっている。パワーアップとBGMでライフフォースの要素を取り入れたのがうれしい。

は，どれも売り上げベスト10に長期間踏みとどまったという実績を持っている。

だけど，これはMSX市場のみで起こっている現象のようで，たとえばそれ以外の市場に目をうつすと，ボクがパソコン史上最高のシューティング・ゲームだと信じて疑わない『シルフィード』にしてもそれほどかんばしいランキングに入らなかったし，ファミコン・シューティングの傑作『グラディウス』『ザナック』もいまいちヒットしなかったと聞く。

なぜMSXのコナミのシューティング・ゲームだけが売れるのか？

理由はいろいろあるんだろうけど，最大の要因はやはりコナミが「おもしろいシューティング」のツボをキッチリとおさえたゲーム作りをしているということだろう。

変化に富んだ場面，独特のパワーアップ・システム，ノリのいいBGM，絶妙のバランス設定――それらがミゴトにマッチングして，コナミ特有の味を生みだしているのだ。

福武さんいわく……

「なんだかんだ言っても，うちはやはりシューティング命です。スタッフ一同シューティング・ゲームの熱狂的なファンなので，たとえゲーム市場がどう変わろうと，うちはこの路線を継続していきたいですね」

――このへんのシューティング・ゲームに賭ける熱い想いが，かずかずの名作を生みだしてきた秘密のひとつなのかもしれない。

難易度設定のむずかしさ

おもしろいシューティングと言えるかどうかを左右する大きな要素のひとつに，そのゲームの難易度が挙げられる。あまりに簡単すぎても歯ごたえがないし，かと言ってむずかしすぎてもとっつきにくくなってしまうから，シューティング・ゲームにおける難易度設定は，RPGにおけるバランス設定と同様，細心の注意を払って行なわれるものなのだ。

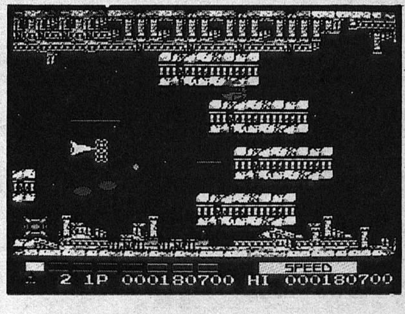
福武さんにうかがった，コナミの難易度設定に関するポリシーは，こうだ。

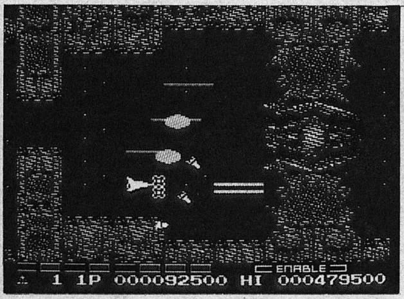
「アーケード用のものは，最初のうちはとっつきやすいようにわりと易しくしてあります。しかし，MSX用のシューティングは家庭でじっくりと遊ぶわけですから，はじめからけっこうむずかしくしてありますね」

――うん，たしかに一連のコナミMSXシューティングはかなり難易度が高くなっていると思う(これに反論するのは，よほどのマニアな人たちだけだろう)。どちらかと言うとコンティニューがあってはじめてクリアできるといったレベルに設定されていて，よほど鍛えないと，ノーコンティニュー・クリアというのはむずかしい。

だけど，業務用の『グラディウスII』のように，一度死んだらハイおしまい（復活できないこともないけど常人にはツライ）というのとはちがって，コンティニューを使えばなんとかなるという，このへんがうまい。今度こそ，今

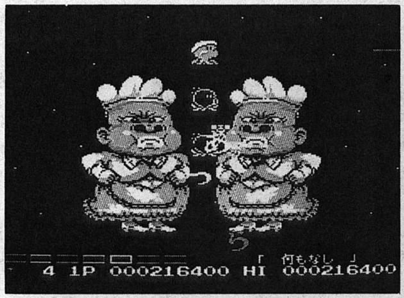
グラディウス2

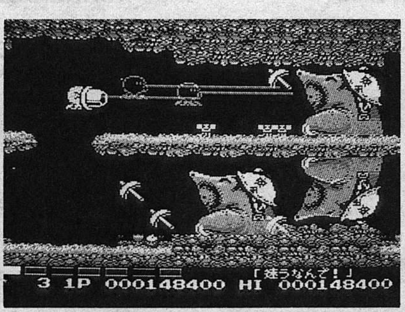




一部で噂されていたグラディウスの続編がMSXに登場。アップレーザーなどの新武器も増え，ヴェノムとの戦いのストーリーも生まれる。SCCをはじめて搭載したソフトでもある。

パロディウス





すべてをギャグでかためたパロディ・シューティング。テヌキテヌキボウズ，巨大酔っぱらいペンギンと，親玉もユニーク。このソフトはコナミ史上最短の開発期間で完成した作品で，わずか1～2か月でマスター・アップというからオドロキ。

度こそと思いながらF5キーを押す――コナミMSXシューティングをプレイした人ならだれでも身に覚えのある経験だろう。

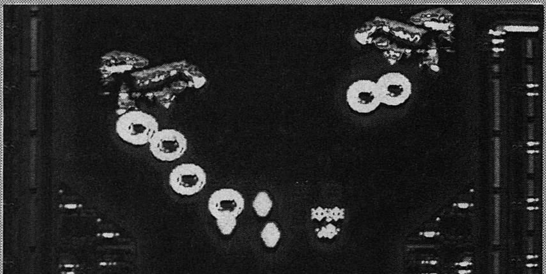
ボクが思うに，コナミはこのコンティニューをある程度前提にした難易度設定をすることによって，プレイヤーがゲームをクリアしたときに，あたかもAVGやRPGを解き終えたときに得られる満足感にも似た感覚を与えることを狙っているのではないだろうか。少なくともボクは，知らず知らずのうちにコンティニューをしまくり，悪戦苦闘の末ようやくエンディングにたどりついたときには，けっこうな感動を授けてもらっている。このへんのノウハウはマネしようと思ってもそう簡単にできるようなものじゃない。お世辞でも何でもなく，さすがコナミだ。

コナミMSXゲームの今後

本当はコナミのゲームについてはまだまだ書きたいことが山ほどあるんだけど，ページの都合上，そうも言っていられなくなった。最後に，福武さんにコナミMSXゲームの今後についてうかがってみることにしょう。

「ゲームの流行というのはさまざまに変化していきますがうちとしては，はやりを追うのではなく，作りたいものを作りコナミらしいものをだしつづけていきたいですね。また，ソフトは決して安いものではないので，ユーザーのみ

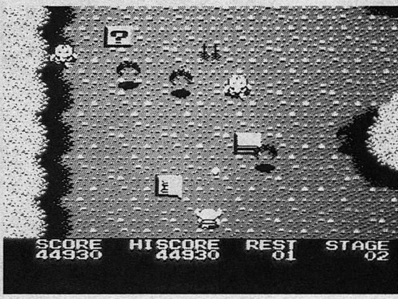
『沙羅曼蛇』について



コナミＭＳＸシューティングの中で，唯一ボクが難易度設定に不満があるのがこの『沙羅曼蛇』。コンティニューを使っても，２プレイヤーをダミーで参加させてその間にどんどんパワーアップするというめんどうくさい方法をとらないと復活はむずかしく，一度死んだら終わり的な感が強い。また，２プレイヤー合体時の特殊兵器などもあるものの，合体時間が制限されているために実用性は皆無に等しく，練り込みに甘さが感じられる。さらに『グラ２』のカートリッジをスロット２に入れていないと真のエンディングが見れないというのは，ちょっと行き過ぎでは……？

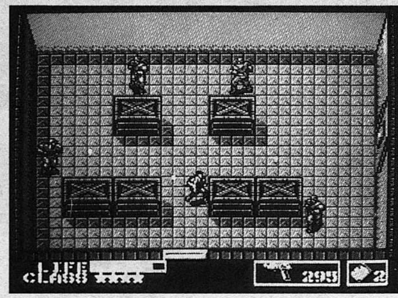
コナミMSXゲームの代表作たち

魔城伝説



1メガになる前のコナミのソフトの中で，特に高い評価を得ている名作。アイデアは同社のビデオゲーム『ファイナライザー』をアレンジしたものだと思われる。

メタルギア



今までにないノリのコンバットARPG。敵を倒すよりも敵の死角をついて逃げまくるというアイデアが新しい。のちにファミコンにも移植される。

夢大陸アドベンチャー



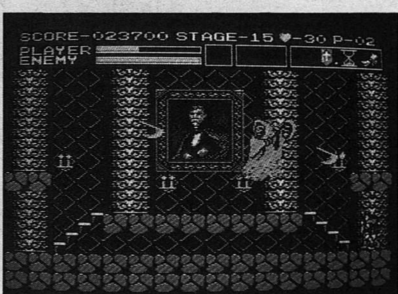
ＭＳＸ初期のヒット作『けっきょく南極大冒険』を大幅にバージョン・アップした作品。主人公のペンギンのかわいらしいしぐさが女の子にも大ウケした。

F1スピリット



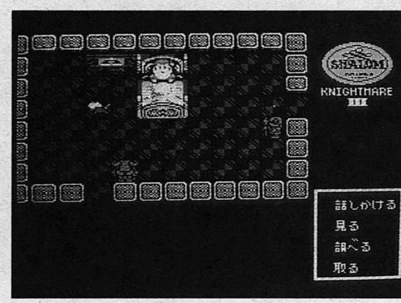
記録的なロングセラーをつづけているレーシング・ゲーム。２人同時プレイ可，自車のパーツを選ぶことができ豊富なコースを走れるということが人気の秘密か。

悪魔城ドラキュラ



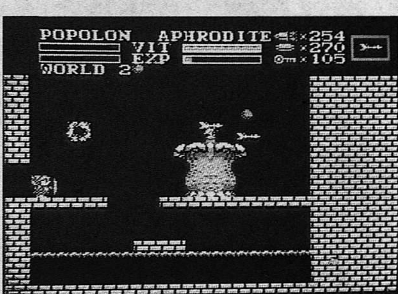
ファミコンからの移植ではあるものの，コナミゲーム史上で５本の指に入る秀作。ハイセンスなBGM，絶妙なゲーム・バランスで，今なお根強いファンが多い。

シャロム



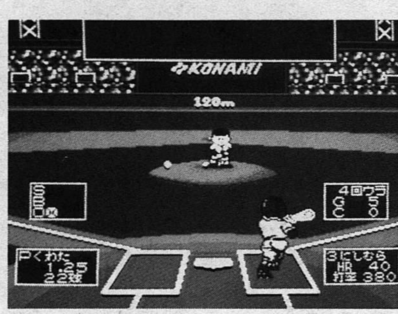
魔城伝説完結編は，コナミ初のAVG。移動画面はドラクエを意識しており，親玉との戦闘だけアクション・ゲームになる。

ガリウスの迷宮



魔城伝説シリーズ第２弾。ポポロン王子とアフロディテ王女を切り換えて操作するシステムを採用。ゲーム自体は完全なARPGで，ところどころにむずかしい謎も入っている。

激突！ペナントレース



見たとおりの野球ゲームであるが付属のWATCHモードがおもしろい。自軍の選手データを作ると，友達のチームと勝手に対戦してくれるのだ。

なさんが買ってガッカリしないような，値段に合った商品を作っていきたいと思っています。今までのイメージをくずさないような一定レベル以上の質をいかに保っていくかこのへんが今後のうちの課題でしょうね」

——そう，質を一定以上に保つ，これが易しそうでなかなかむずかしい。コナミに限らず，売上げ規模が大きくなってきたソフトハウスは，年間に×本発売というノルマが社内的に決められてしまい，それを満たすために外部スタッフを使ったりして，ソフトのクオリティが低下してしまう危険性が非常に大きいからだ。実際のところ，ファミコン関係ですでに「質より量」攻勢に転じている大手メーカーが，いくつか目につかないこともない（あえてどこのことかは触れないけど）。

コナミMSXチームには，絶対にそれと同じ轍を踏んでほしくない。いや，それどころか，MSX市場で最高のブランドを持つコナミMSXチームは，常に最高レベルのソフトを作って業界を引っぱっていくことが使命であるとも思うのだ。コナミがクオリティの高いソフトをだしつづけるかぎり，決してMSXが衰えることはないだろう。

初心忘るべからず——コナミさん，どうか今後も業界のことを考えたゲーム創りをしていってください。近日発売の『スナッチャー』や『パロディウス』につづくシューティングの新作，そして「実現できるかどうかはわからない」と言われたSCCII，どれも楽しみに待たせていただきたいと思います。

最後に，全面的な取材の協力，本当にどうもありがとうございました。暴言多謝。

コナミMSXソフト全リスト

商品名	価格	発売年月	商品名	価格	発売年月
わんぱくアスレチック	4,800円	58.12	コナミのサッカー	4,800円	60.12
けっきょく南極大冒険	4,800円	58.12	ハイパースポーツ3	4,800円	60.12
もん太君のいち・に・さんすう	4,800円	59.1	グーニーズ	4,800円	60.10
タイム パイロット	4,800円	59.1	コナミのゲームを10倍たのしむカートリッジ	4,800円	60.12
フロッガー	4,800円	58.12	コナミのボクシング	4,800円	61.3
スーパーコブラ	4,800円	59.1	魔城伝説	4,800円	61.3
ビデオハスラー	4,500円	58.12	イーガー皇帝の逆襲	4,800円	61.5
コナミの麻雀道場	6,000円	59.6	ツインビー	4,980円	61.5
ハイパーオリンピック1	4,800円	59.4	新世サイザー	6,800円	61.9
ハイパーオリンピック2	4,800円	59.4	グラディウス	4,980円	61.10
サーカスチャーリー	4,800円	59.7	夢大陸アドベンチャー	4,980円	61.12
マジカルツリー	4,800円	59.11	悪魔城ドラキュラ(MSX2専用)	5,800円	62.1
ぽんぽこパン	4,800円	59.6	キングコング2（MSX2専用）	5,800円	62.4
ハイパースポーツ1	4,800円	59.6	Qバート	4,800円	62.2
キャベッジパッジキッヅ	4,800円	59.10	火の鳥 (MSX2専用)	5,800円	62.4
ハイパースポーツ2	4,800円	59.10	がんばれゴエモンからくり道中(MSX2専用)	5,800円	62.5
コナミハイパーラリー	4,800円	59.7	ガリウスの迷宮	4,980円	62.6
コナミのテニス	4,800円	59.11	メタルギア (MSX2専用)	5,800円	62.7
スカイジャガー	4,800円	59.12	グラディウス2	5,800円	62.8
コナミのベースボール	4,800円	60.1	F1スピリット	5,800円	62.10
イー・アル・カンフー	4,800円	60.1	ウシャス (MSX2専用)	5,800円	62.11
コナミのゴルフ	4,800円	60.2	シャロム	5,980円	62.12
王家の谷	4,800円	60.3	沙羅曼蛇	6,800円	62.12
モピレンジャー	4,800円	60.2	コナミの新10倍カートリッジ	5,800円	63.2
ピポルス	4,800円	60.2	パロディウス	5,800円	63.4
ロードファイター	4,800円	60.8	THE プロ野球 激突!ペナントレース	5,800円	63.5
コナミのピンポン	4,800円	60.5	エルギーザの封印(MSX1,MSX2)	各5,800円	63.8

第4章

GAME MUSIC
楽譜集&プログラム集

スキーム①,②
ジーザス
ウィングマン・スペシャル
めぞん一刻
ウルティマIV
ハイドライド3

※掲載した曲は，各ソフトウエアハウス及びＪＡＳＲＡＣの許可を得て掲載しています。掲載内容を商的に利用することはできません。

スキーム

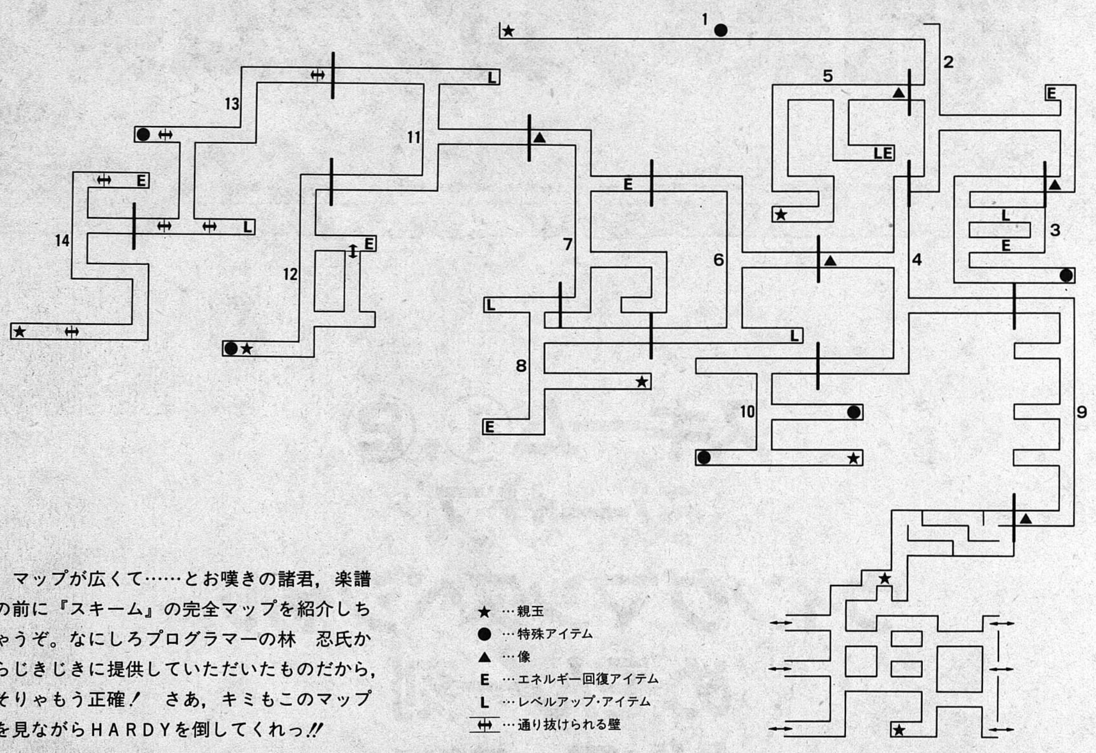
Bothtec
作曲：古代 祐三

ボクがココで100％断言してしまおう。この『スキーム』のサウンドボードII版の音楽こそ，パソコンゲーム史上ナンバー1のミュージックだ!! リズム音源を見事に使いこなしているのはもちろんのこと，モンスターの笑い声や風の音，オーケストラ・ヒットなどが巧みに織り混ぜられていて，もはや一般の音楽と聞き比べてみてもまったくひけを取らない。信じられないというキミは，とにかくこの音楽を一聴してみてほしい。今までのゲーム・ミュージックでは考えられないような旋律（戦慄）が，キミの耳に飛び込んでくるハズだ。

また，サウンドボードII版とノーマル音源版の音楽がまったく違うという発想も新しい。ノーマル音源版のＢＧＭももちろんＧＯＯＤ。この音色の使いかたはハンパじゃない。サウンドボードII版でゲームを解き終えたら，今度はノーマル音源版でぜひとももう一度解き直してみてほしい。

ゲーム・ミュージック・ファンのボクとしては，ただただ『スキーム』のレコードが発売されることを願うばかりである。

☆スキーム完全マップ



マップが広くて……とお嘆きの諸君，楽譜の前に『スキーム』の完全マップを紹介しちゃうぞ。なにしろプログラマーの林　忍氏からじきじきに提供していただいたものだから，そりゃもう正確！ さあ，キミもこのマップを見ながらＨＡＲＤＹを倒してくれっ!!

☆作曲者からのコメント（サウンドボードII版）

①into the LAIR

このゲームの中で最初に作った曲です。オーケストラ・ヒットの音は，じつはニ○ジ○なんとかから取っていたりします。ドラム音は，ＲＺ－１（リズムマシン）のサンプリング・テープから使用させていただきました（あれって高橋ユキヒロがたたいていたんですね）。ジャズっぽいフレーズから入ってスパニッシュ風に転ずるのですが，どうでしょう。?

②DEATH WORLD

サンプリング・ドラムを目立たせるために作った曲です。ノーマル音源用にも同じ曲が入ってますので，サウンドボードIIを使ったアレンジ版と聞きくらべてみてください。

③I'll save you all my justice

♪アイル　セーブ　ユー　オール　マイ……てなわけで，この曲のタイトルはある有名なディスコ・サウンドのパクリなんですよねー。曲自体は，ディスコ・ビートをベースに，メロディアスなGM風に仕上げています。ギターソロやハンドクラップ等を入れたのも，サウンドボードIIならではの新しい試みですね。

④coward！

曲の頭のディストーション・ギターの音は，ボクが実際に弾いているのをサンプリングしたものです。もっとハー

ドな曲にするつもりだったのが，なんだかプログレっぽくなっちゃいました。

⑤perpetual dark

いわゆるメロディアスな曲ですね。こういうのは作ってて簡単なのですが，聞いててつまらないからボク自身はあまり気に入っていません。もっとも，さる有名な音楽家のかたから良い評価をいただきましたが……。サンプリング容量の関係で，バッキングのギターがたれ流しになってしまったのが残念です。

⑥shout down!

ベースの音色を工夫して，2音重ねています。片方はちょっとキツめのＬＦＯをかけてチョッパーっぽくしたんですが，この曲を作ったあとに『ギャラクシーフォース』のＣＤを聞いてガックリしました。でも，『スキーム』のベース音よりもさらにリアルなベース音開発に成功！　乞うご期待!!

⑦thousand eyes

参考にした曲はイングベイのなんとかっていう曲（題名を忘れてしまった）なんですが，曲が完成したときは全然違う雰囲気の物になっていました。山下さんは『悪魔城ドラキュラ』のイメージに合うと言ってましたけど……。

⑧nuclear power

最初はボツにするつもりが，曲数が足りなくて入れてしまった曲です。日本風な琴の音をメインに持ってきています。あわてて作ってしまったために，後半のコードがビシバシはずれていますが気にしないでください。世間には不協和音を売り物(？)にしている曲もあることですしね。

⑨master of the shooting

元は普通のＢＧＭだったんですが，親玉の曲がなかったのでコレを使いました。この曲のタイトルは，コミケソフト『シューティングマスター'88』をパロっているんです。あのゲームにはボク（ＹＫ－２）も登場するんですよねー。

⑩angry fist

『スキーム』の中で一番ゲーム・ミュージックっぽいデキになっている曲です。オーケストラ・ヒットが目立っているので，うまくサウンドボードIIらしさを表現できたんじゃないでしょうか。ボクがけっこう気に入っている曲のひとつです。

⑪HA!　HA!

ラストに作ったＢＧＭがコレです。途中に入っている「ＨＡ！ＨＡ！ＨＡ!!」という声は，どこから取ったものなのか考えてみてください。後半のベースソロはもっと凝りたかったのですが，メモリの制限で同じフレーズの繰り返しになってしまいました。

⑫The force rotted away

自分ではわりと好きな曲なので，ノーマル音源用とサウンドボードII用の両方を作りました。後半の盛り上がりに重点を置いています。最初は聞きにくい曲ですが，じっくり聞いてみてください。きっと狙いがわかってもらえるハズです。

⑬The emperor was steeped in vice

この曲はボクにとっての新しい試みで，ゲーム・ミュージックでジョン・ウイリアムスみたいな映画音楽を再現できないかなあと考えて作ったものです。時間がなくて，完璧なデキにまで仕上げられなかったのが残念ですが……。かずかずのサンプリング音を堪能してください。

⑭HARDY is the strongest

最後のボスの曲なので，大好きなヘヴィメタばりばりの曲にしました。もう少し曲の展開に気を使いたかったのですが，これまた時間がないために断念。

⑮Challenging tomorrow

スクエアの曲とアルフィーの曲を足して2で割ったようなメロディアスな曲です。途中の高音パートが，いかにも高見沢のフレーズっぽいでしょ？　ボクはこういう曲は好きではありませんが，2時間ちょっとで作ったものにしてはまあまあのデキでしょう。

⑯GAME　OVER

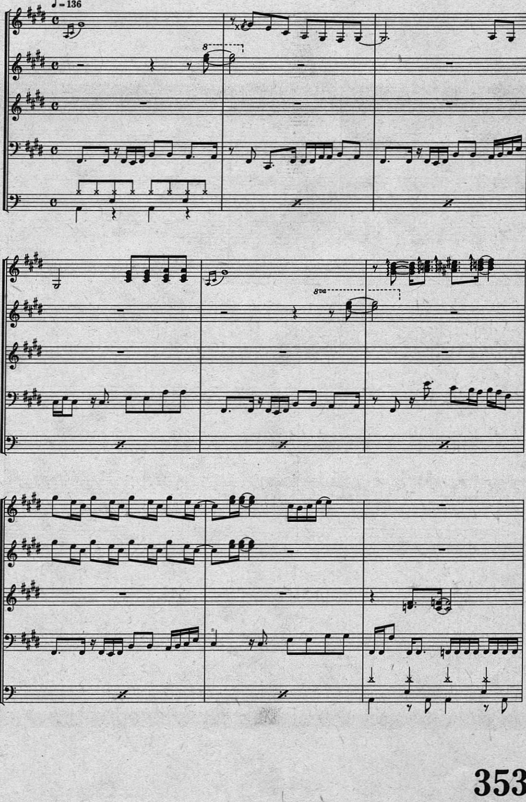
悲しいイメージを表現した曲です。まあ，いわゆるひとつのゲームオーバー・ミュージックですね。

Writter by　古代祐三

☆PART 1：サウンドボードII版

（FM音源6声＋PSG3声＋リズム音源6声＋ADPCM1声）

①into the LAIR

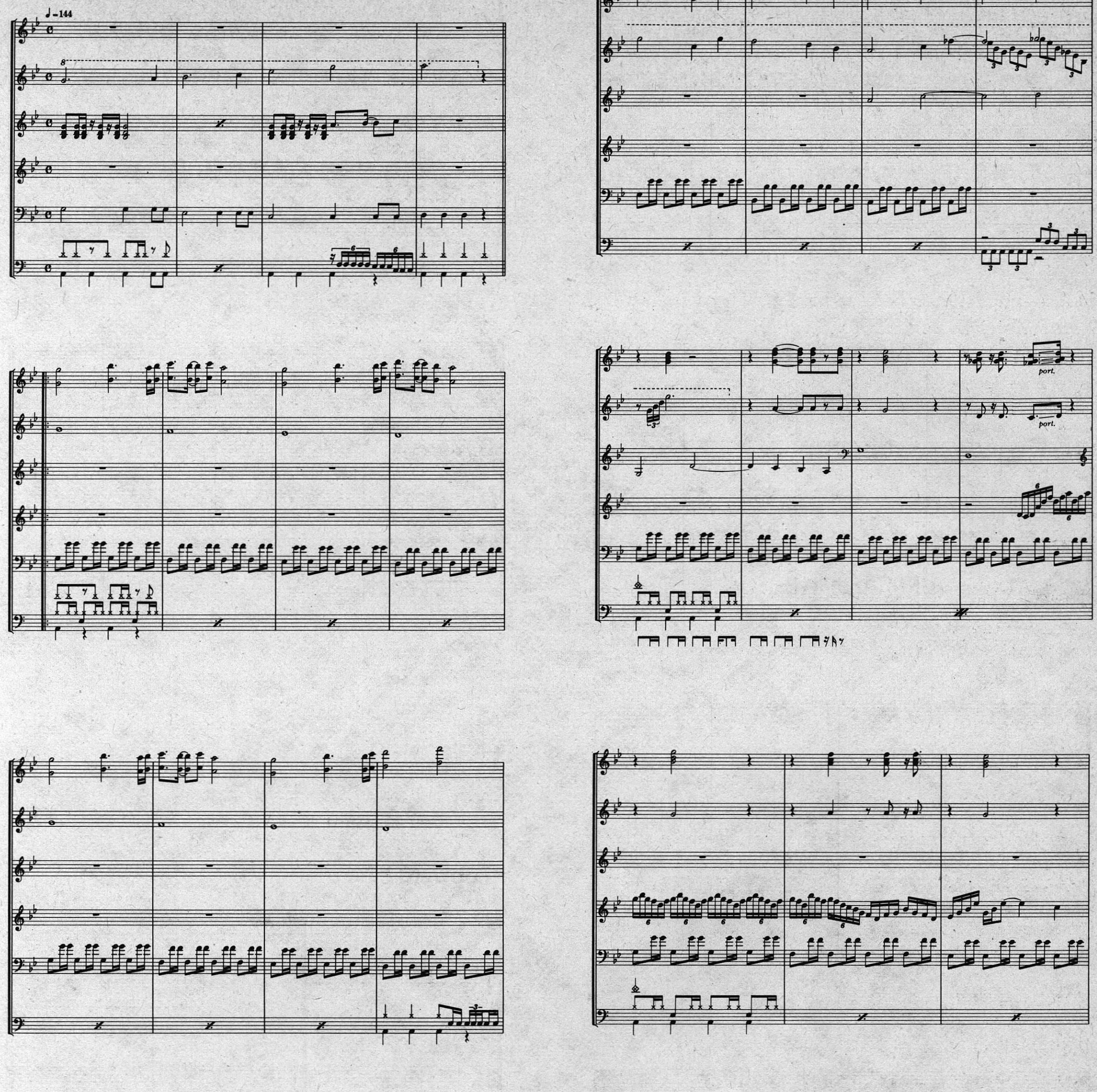




②DEATH WORLD



③I'll save you all my Justice













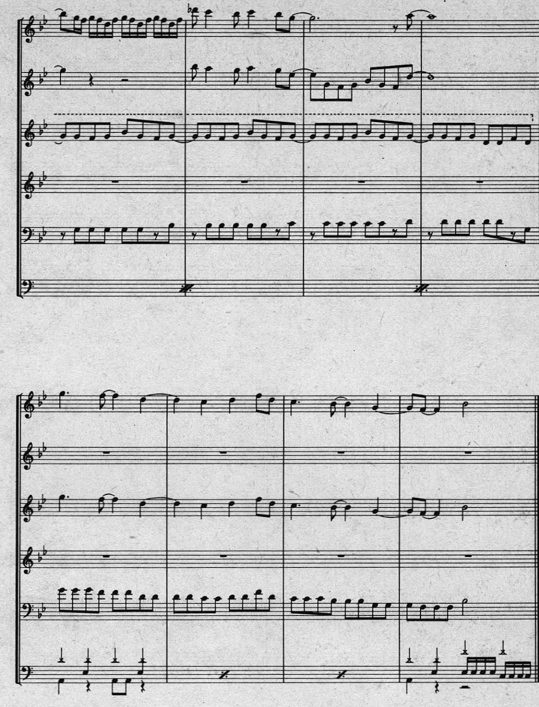


④coward!









⑤perpetual dark







⑥shout down!





⑦thousand eyes



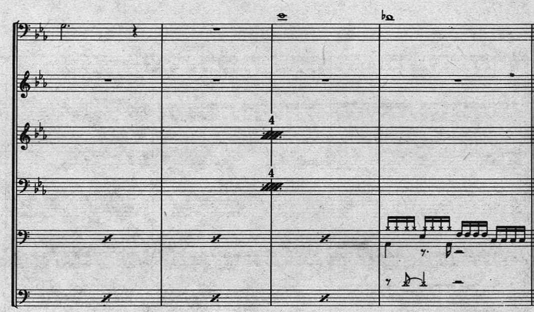


⑧nuclear power

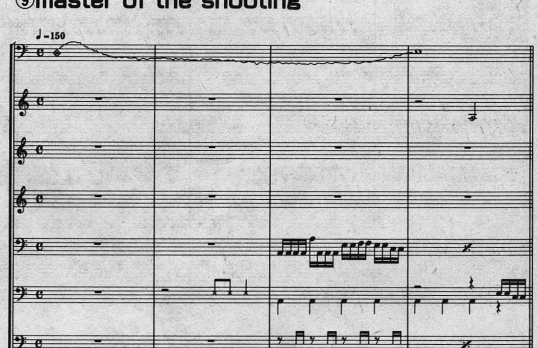






⑨master of the shooting









⑩angry fist











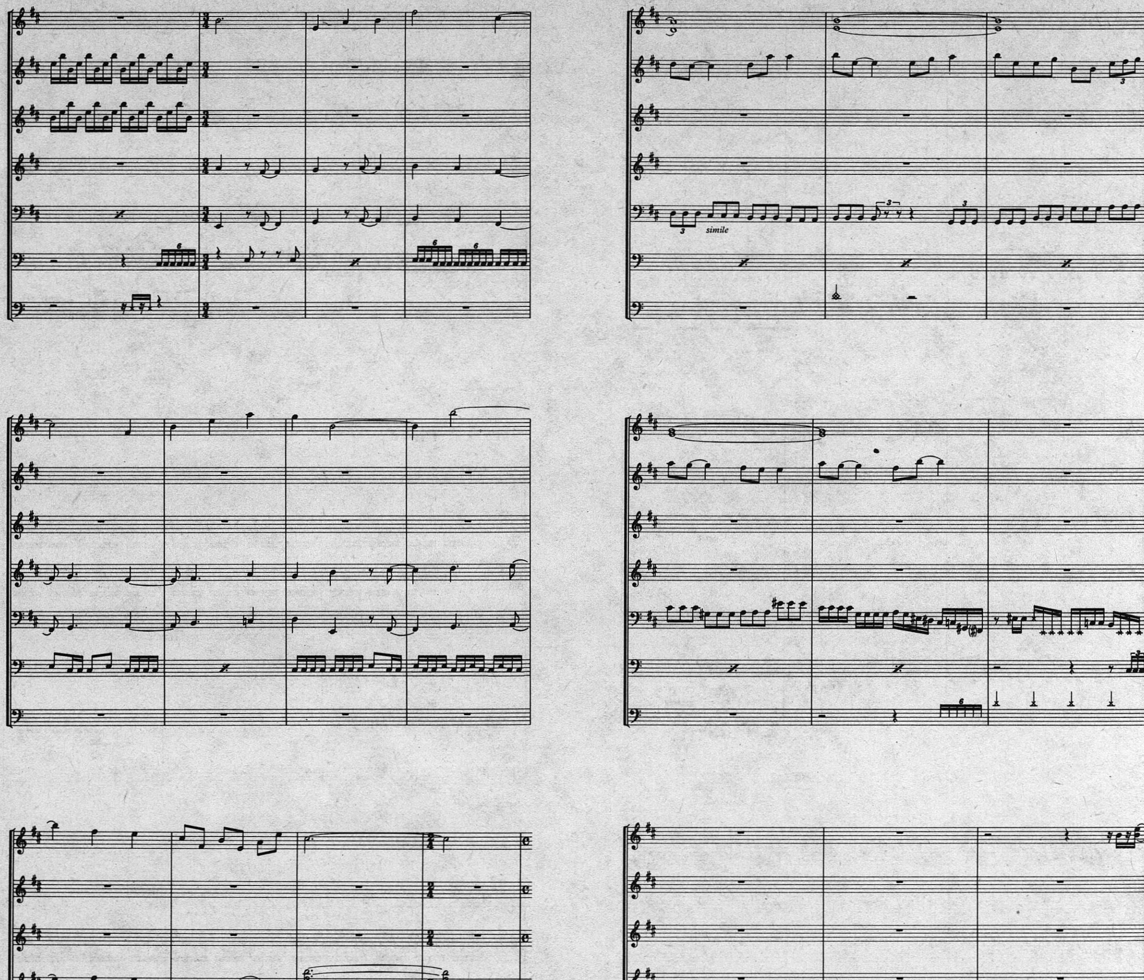


⑪HA! HA!







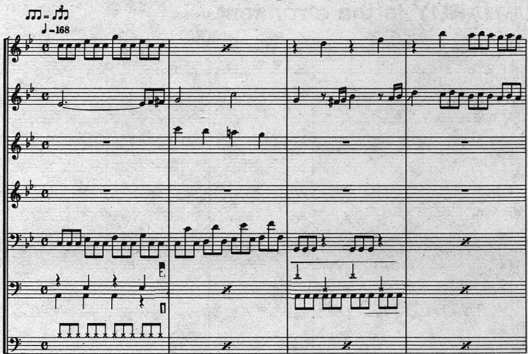

simile
port.





⑫The force rotted away

♩=168













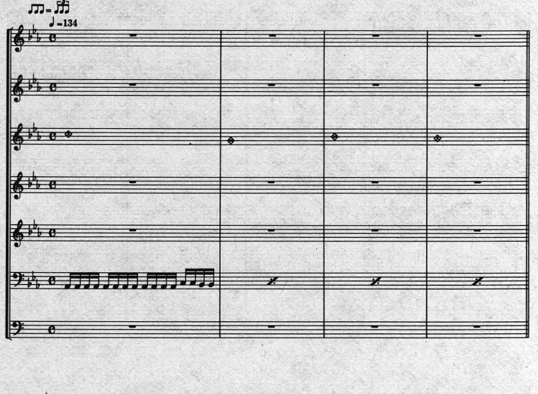


⑬The emperor was steeped in vice





⑭HARDY is the strongest




port.
tr





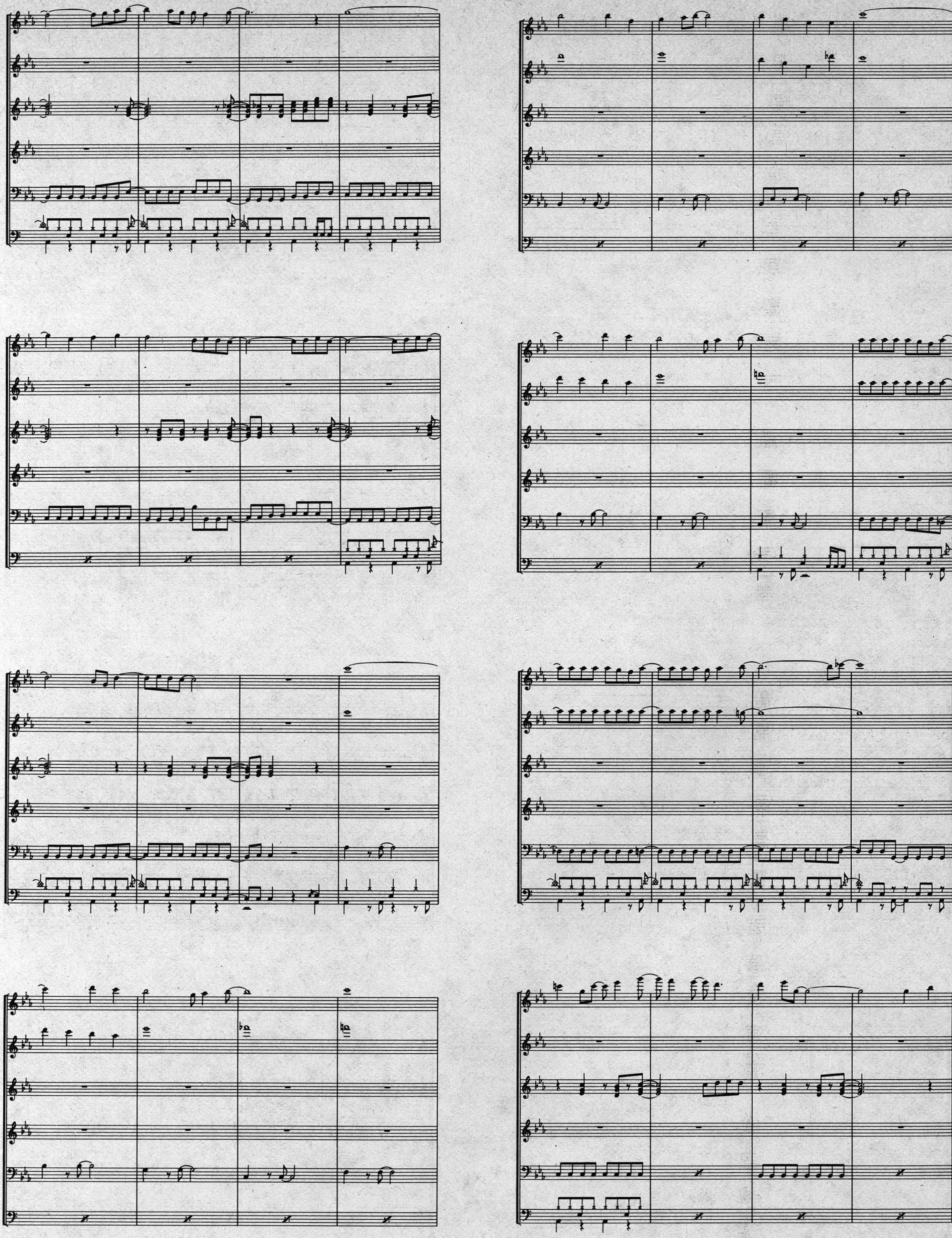


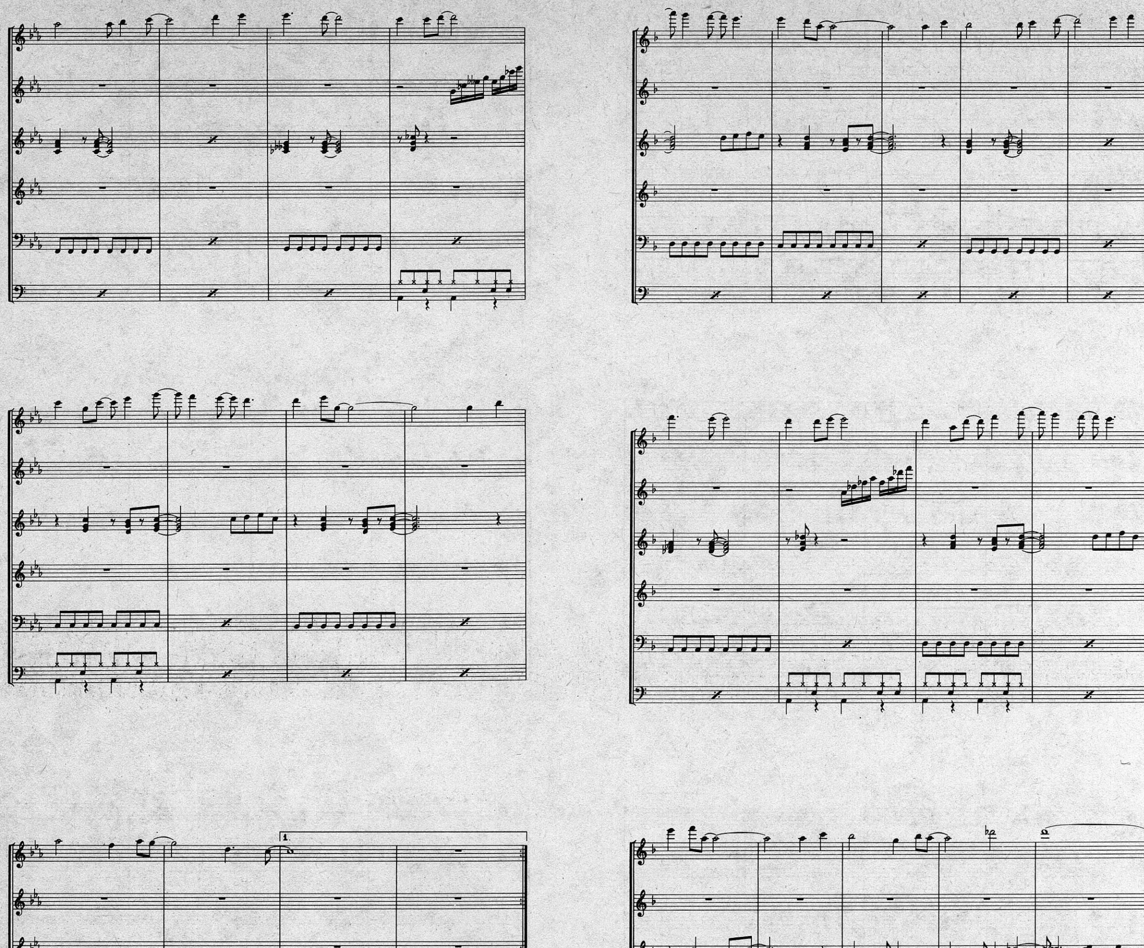
⑮Challenging tomorrow











⑯GAME OVER





★PART 2：ノーマル音源版

（FM音源 3 声＋PSG 3 声）
⑩のみ作曲：林　忍

①DEATH WORLD



②promise tomorrow!



③時の流れるままに



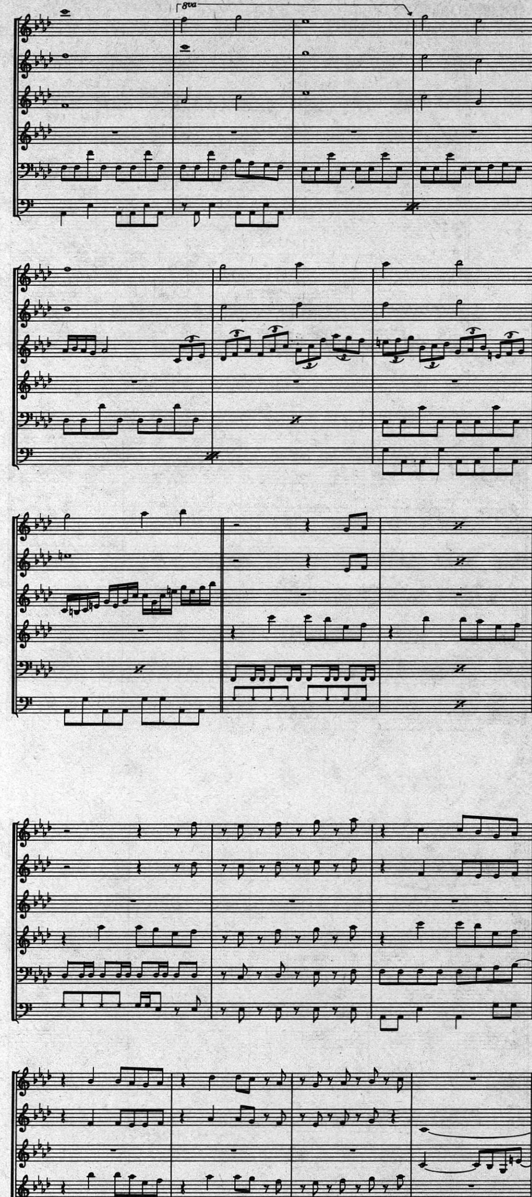


④dead-end crisis



⑤The ambition of HARDY





⑥The Scheme





⑦地底の覇者













⑧The elegy of battle







⑨Abandoned mine

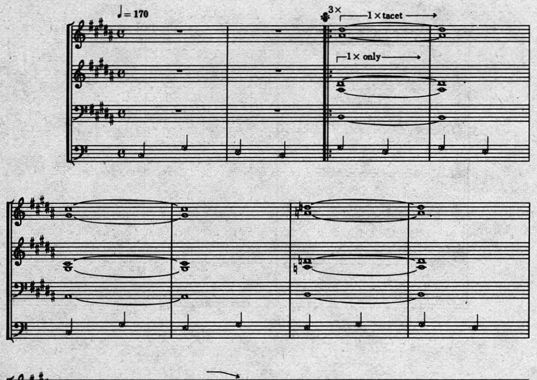








⑩A leaden sky



⑪MONSTER CARNIVAL



⑫墓場

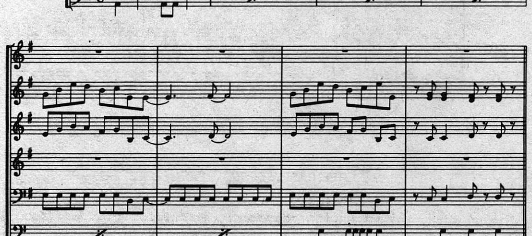






⑬勇者マルス



















⑭呪われた氷窟



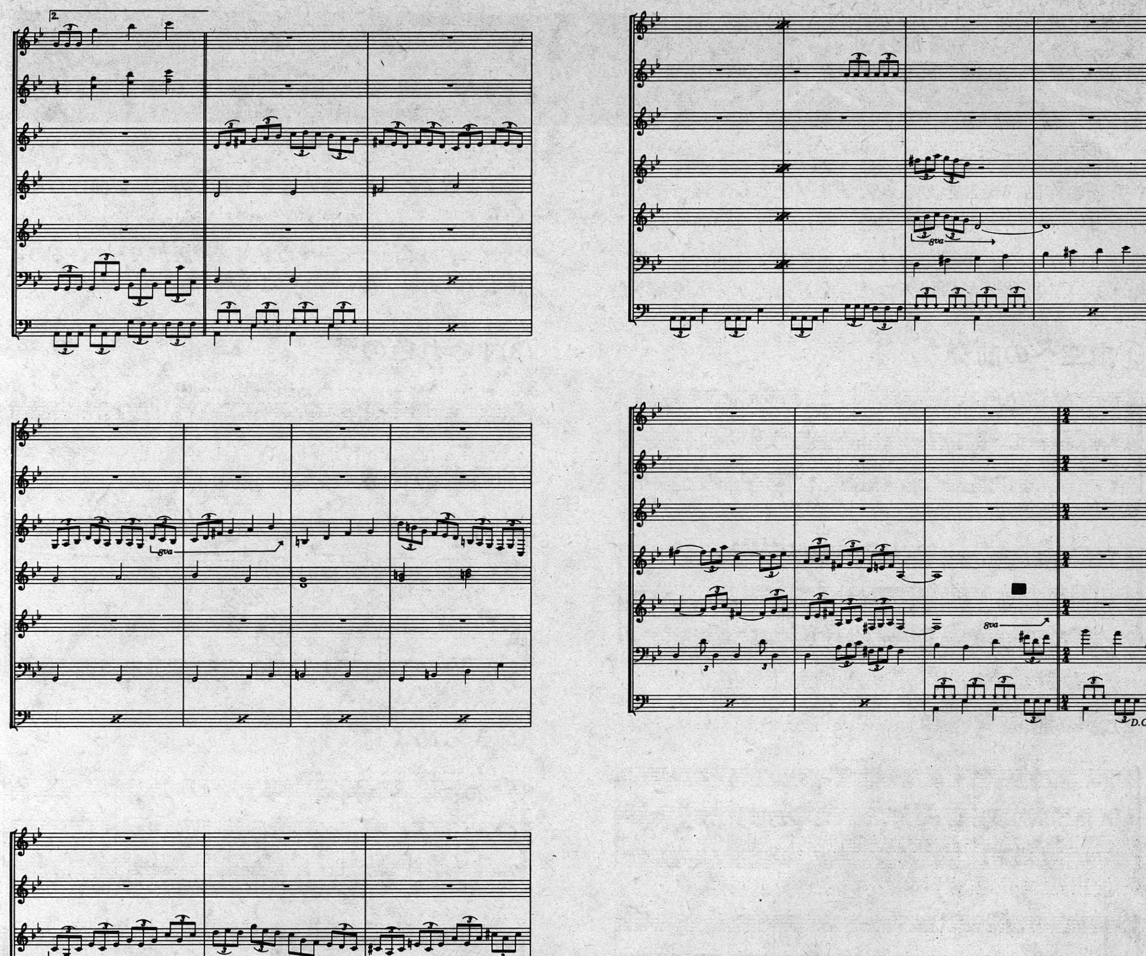
⑮strange field





⑯The force rotted away



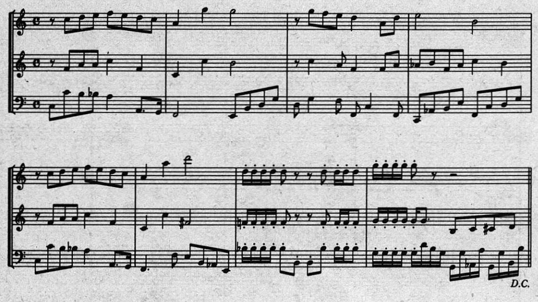

2
8va
D.C.

ジーザス

ENIX
作曲：すぎやまこういち

『ドラゴンクエスト』シリーズでおなじみのすぎやまこういち氏の作品。音楽をゲームのトリックとして使ったのはパソコン・ゲーム史上初めてで，それだけに作曲の際の苦労がうかがえる。単純なメロディーでいかに聞かせる曲を作るか――最後の「勝利の旋律」などは，ゲームを解き終えた人には，もう感動ものだ。また，ユーザーの耳にひとつのメロディーラインをなじませるために，数曲にわたって同じメロディーが流用されているというのもオモシロイ。『ドラクエ』の草原のテーマのＦＭ音源版が入っているのには爆笑！（「勇者の休息」）

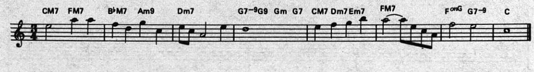
①虚空への前奏



②蒼い無限



③すみれ色の愛



④勇者の休息



⑤きらめく瞳



⑥甘い抱擁



⑦崩れゆく都市



⑧空の果て



⑨挑戦の時



⑩死神の影



⑪帰還



⑫鎮魂歌



⑬甦える侵入者



⑭勝利の旋律





⑮去り行く者たち



効果音①バルカスがモンスターに追われる



効果音②Game Over



効果音③速雄が歩くときの音



効果音④ショック



効果音⑤モンスター降下



ウィングマン・スペシャル

ENIX
作曲：すぎやま
こういち

これまたすぎやまこういち氏の曲。最近のENIXの作品の音楽はすべて作曲：すぎやまこういち，ミュージック・プログラム：田口泰人というコンビで作られているようだ。この『ウィングマン・スペシャル』の曲は，ENIXで初めてサウンドボードIIに対応させてある。アニメ系のゲームだとその原曲を使うのが一般的なんだけど，この作品に関しては全曲オリジナル。なお，コーヒーブレイクのときに流れる「SUN　SET」の中の波の音はビデオゲーム『アウトラン』のネーム入れのときの音をモデルにしているんだって。

①WING MAN



②SUN SET





③PINCH

♩=130





④BIG·BOSS

♩=140



⑤AOI

♩=62



⑥LAST WING





めぞん一刻・完結編　マイクロキャビン

マイクロキャビンのアニメ路線ＡＶＧは，必ずと言っていいくらいその原作アニメ中の曲をＢＧＭとして使っている。この『めぞん・完結編』もまた然り。ほとんどがＴＶ版のサントラからパソコン用にアレンジしてあるのだ。とは言っても，やはり音源数の違いからグレードダウンは仕方のないところで，どの音を残してどの音を切るかという選択の難しさを感じさせる。ここに載せたのは，当然パソコン版の曲の楽譜。プログラムに自信のある人は，音色等を工夫して，ＴＶ版の音にどこまで近づけるかチャレンジしてみてほしい。

①好きさ 作詞：松井五郎／作曲：玉置浩二／編曲：安全地帯／歌：安全地帯





②朱美の歯ブラシ 作曲／編曲：川井憲次



③複雑夜 作曲/編曲:川井憲次



④宴会謝絶 作曲/編曲:川井憲次



⑤愛、夜明け前 作曲/編曲:川井憲次



⑥予感 作詞：佐藤ありす／作曲：小坂明子／編曲：小林慎吾／歌：島本須美



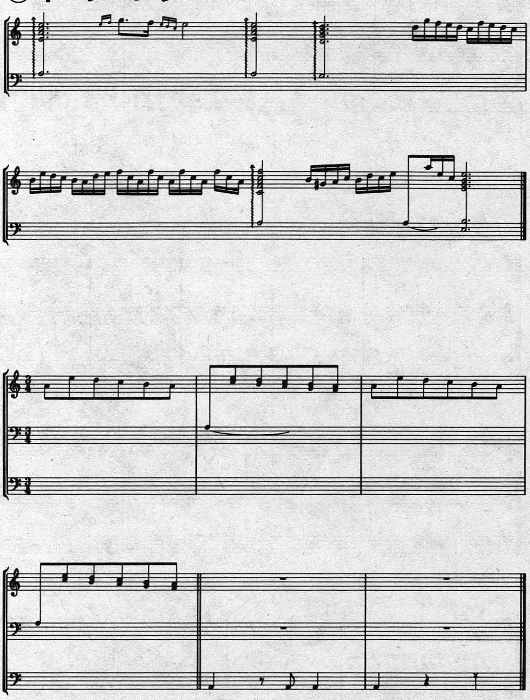


ウルティマIV

ポニーキャニオン
©ORIGIN SYSTEMS

このゲームのＢＧＭは，かのAppleのモッキンボードで鳴っていたものそのまま。つまり，ロード・ブリティッシュ・グループが作曲したオリジナルの曲が，ちゃんと国産機種版にも入っているのだ。聖者の道を探索するという内容のゲームだけあって，曲調も厳かなものが多い。日本のゲーム・ミュージックとはひと味違った異色の作品と言えるだろう。なお，ここに掲載したのは，音楽的にかなりグレード・アップされているという噂のＸ68000版の楽譜だ。開発の人が使っている譜面をそのままお借りしたので参考にしてほしい。

①オープニング







②地上



③コンバット



④ダンジョン




L R L R
L R L R
L R L R
gliss.
gliss.
gliss.


gliss.
gliss.





⑤未使用曲


simile



⑥店



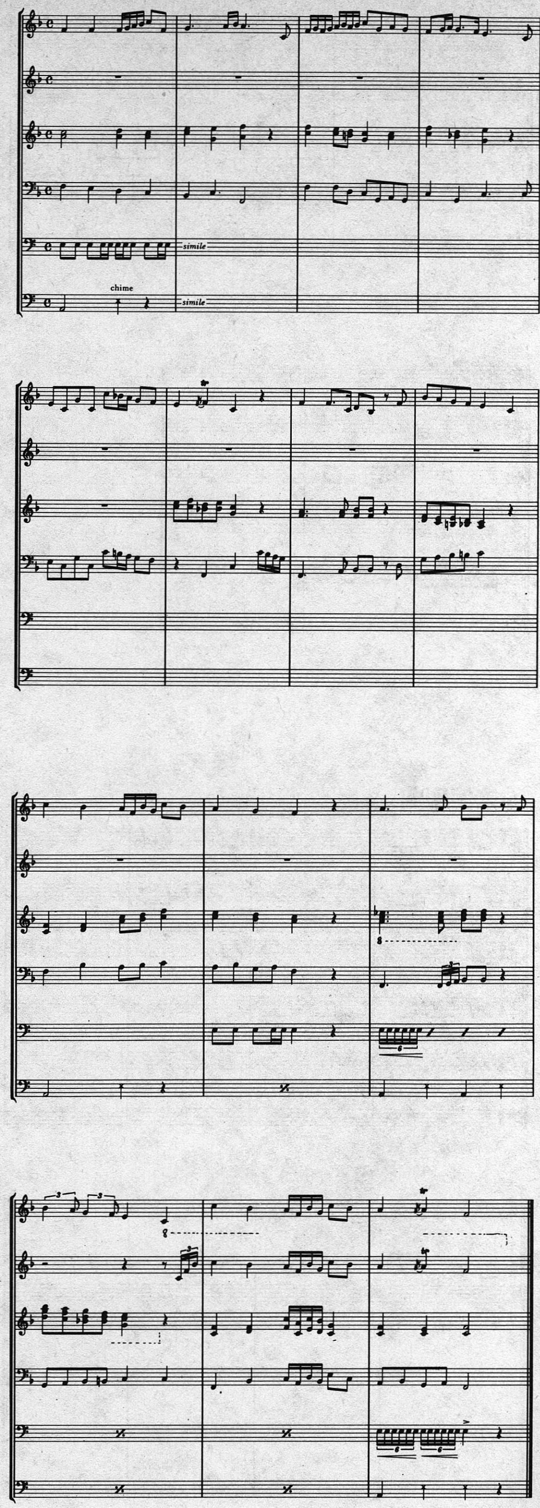



LR LR L
R LR L
RL RL R
L RL R

⑦城



⑧ロード・ブリティッシュ



⑨キャンプ



⑩神殿



ハイドライド3

T&E SOFT
作曲：富田　茂

ハイドライド・シリーズとしては初めてBGMがついたのがコノ作品。独特のやわらかい音色で，ポップな雰囲気を作り上げることに成功している。88版はサウンドボードII対応で(たぶんコレが業界初の対応作品だったと思う)，音を両チャンネルに分散させている。また，X１版は「大人向けに聞かせる音楽」にするために，シンセドラム等の軽い音をはずしたんだとか。『アウトラン』の「スプラッシュ・ウェイブ」をパロったタイトルや，いまにも『スーパーハングオン』を彷彿とさせる曲など，ゲーム・ミュージック通の人なら思わずニヤリとしちゃうかも。

①Main Theme（メインテーマ）





②Theme of Production（初期ウィンドウのテーマ）

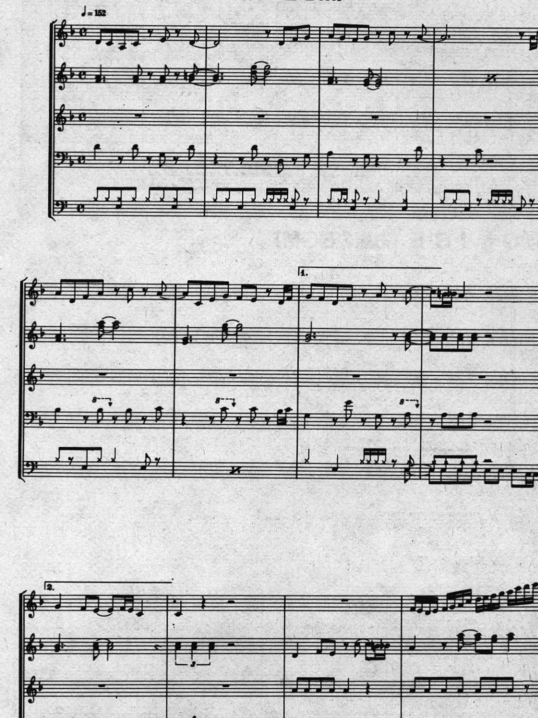


③Fairyland (地上のBGM)



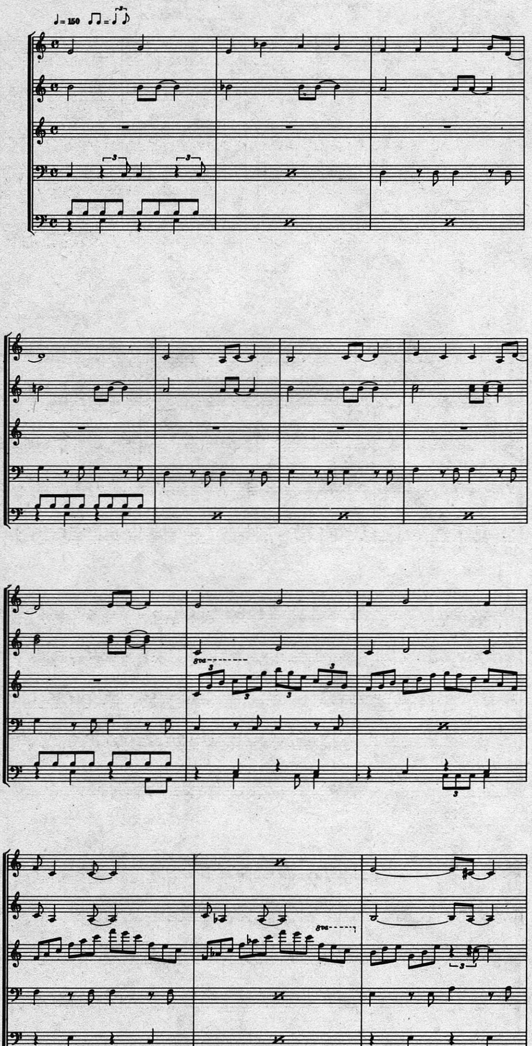


④Out of Freedom (街のBGM)





⑤O·M·I·S·E（お店のBGM）





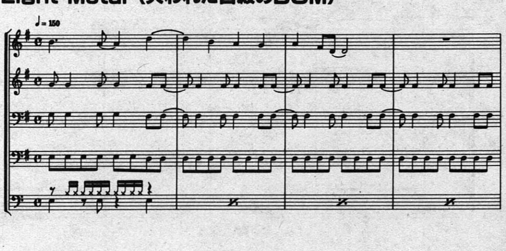
⑥The Skyscraper（200階の塔のBGM）



⑦Dragon!!（慰霊の洞窟のBGM）



⑧Light Metal（失われた宮殿のBGM）

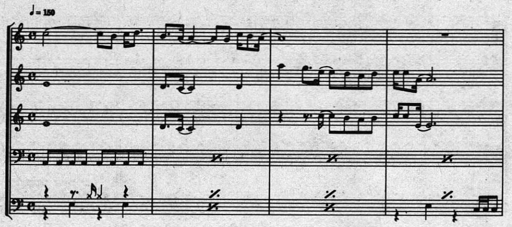








⑨Mysterious Dimension（異次元世界のBGM）









⑩Battle in the Splash Cave（禁断の洞窟のBGM）











⑪Chaos Separater（最終基地内部のBGM）











⑫Gayzac（ガイザック出現のテーマ）





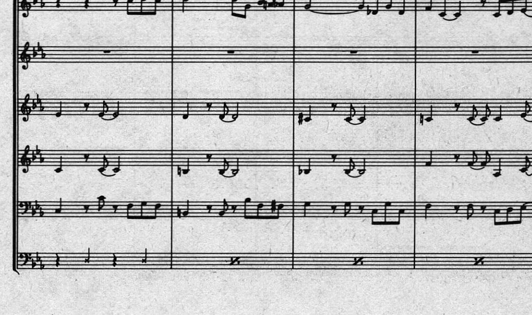






⑬Ending 1（消滅）






D.C.

⑭Ending 2（新たなる創造主）





スキーム for X68000

「Challenging Tommorow」　川野俊充

山下先生のチャレアベⅢでデビューしました“はちみつ川野”です。今回はあの「スキーム」のエンディングテーマ，「チャレンジング・トウモロー」をプログラムしました。

今回はX68000でプログラムしたのですが他機種の人のために移植のポイントを書いておきましょう。

まず，88のサウンドボードⅡの場合はADPCMがBASICから使うことができないのでドラムは軽くなってしまいますが，石が同じなので最も原曲を忠実に再現できるはずです。方法としてはメイン，コード，ベースをそのまま移してドラムはサンプリングにバンバンやらせるのがいいでしょう。ただライド・シンバルやクラッシュ・シンバル等は省いたので各自で音を採ってください。

さて，他のYM－2203機種ですが，こちらは音が少ないのでチャンネル割りを工夫しなければなりません。ベース，ドラム，メインにFM音源を使って残りPSG3音をコードに使うか，もしくは2音ですませて1音をメインのエコー用に使うのが良いと思います。PSGにエンベロープをかけるのがテクですね！

というわけで今回はこれだけです。ではまたベーマガで会いましょう。バイ！

```
   1 /*                                                         sa."scheme
  10 /*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
  20 /*                         S c h e m e                                 /*
  30 /*                                                                     /*
  40 /*               C h a l l e n g i n g   t o m o r r o w               /*
  50 /*                                                                     /*
  60 /*            C o m p o s e d   B y   古代  祐三  （YK－2）             /*
  70 /*                                                                     /*
  75 /*                P r o g r a m e d  B y  川野  俊充                   /*
  80 /*                                                                     /*
  85 /*             i n   S e p t e m b e r ／ 9 ／1988                     /*
  90 /*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
 100 dim char Ebass(4,10)={
 110 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN        エレクトリックベース
 120      32, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
 130 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
 140      31,  7,  7,  9,  2, 25,  3,  6,  0,  0,  0,
 150      24,  6,  6,  9,  1, 56,  3,  5,  0,  0,  0,
 160      31,  9,  7,  9,  1, 19,  2,  0,  0,  0,  0,
 170      31,  6,  6,  9, 15,  2,  2,  1,  0,  0,  0}
 180 m_vset(70,Ebass)
 190 dim char syns(4,10)={
 200 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN        シンセ　1
 210      60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
 220 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
 230      31,  8,  0,  0,  1, 30,  0,  8,  3,  0,  0,
 240      24,  4,  0,  6,  3,  6,  0,  8,  3,  0,  0,
 250      31,  8,  0,  0,  1, 12,  0,  4,  7,  0,  0,
 260      28,  4,  0,  6,  3,  6,  0,  8,  7,  0,  0}
 270 m_vset(71,syns)
 280 dim char synse(4,10)={
 290 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN        5thコード
 300      44, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
 310 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
 320      31,  0,  0,  0,  0, 21,  0,  6,  3,  0,  0,
 330      24, 15,  1,  6,  3,  0,  0,  6,  3,  0,  0,
 340      31,  0,  0,  0,  0, 21,  0,  8,  7,  0,  0,
 350      18, 15,  1,  6,  3,  0,  0,  8,  7,  0,  0}
 360 m_vset(72,synse)
 370 dim char hihat(4,10)={
 380 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN        ハイハット
 390      59, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
 400 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
 410      31,  7,  4,  1,  3, 12,  0, 15,  0,  3,  0,
 420      31,  9,  7,  1,  7, 25,  0,  5,  0,  2,  0,
 430      31, 22,  2, 12,  1, 18,  0,  7,  0,  1,  0,
 440      28, 18, 16,  9,  6,  0,  0,  0,  0,  0,  0}
 450 m_vset(73,hihat)
 460 dim char Bdrum(4,10)={
 470 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN        バスドラム
 480      62, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
 490 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
 500      31, 25,  0, 15, 15,  6,  0,  2,  0,  0,  0,
 510      31, 18, 16, 15,  5,  0,  0,  1,  0,  0,  0,
 520      31, 18, 14,  9,  6,  0,  0,  1,  0,  0,  0,
 530      31, 17, 15,  9,  5,  0,  0,  1,  0,  0,  0}
 540 m_vset(74,Bdrum)
 640 dim char snare(4,10)={
 650 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN        スネアドラム
 660      59, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
 670 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
 680      31,  4,  0,  1,  3,  0,  1, 15,  0,  3,  0,
 690      31, 21,  4,  1,  6, 19,  1,  1,  3,  0,  0,
 700      31, 26, 25, 15, 10,  0,  1,  3,  0,  0,  0,
 710      31, 12,  0,  9, 15,  0,  1,  1,  0,  0,  0}
```

```
 720 m_vset(75,snare)
 730 dim char tomtom(4,10)={
 740 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN        タムタム
 750      62, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
 760 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
 770      31,  0,  0,  0,  0,  0,  0, 15,  0,  3,  0,
 780      31, 16, 14,  9,  5,  8,  0,  0,  0,  0,  0,
 790      31, 14, 13,  8,  3,  0,  0,  1,  0,  0,  0,
 800      31, 14, 13,  8,  3,  0,  0,  1,  0,  0,  0}
 810 m_vset(76,tomtom)
 820 dim char main(4,10)={
 830 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN        メイン
 840      44, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
 850 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
 860      31,  0,  0,  0,  0, 21,  0,  8,  7,  0,  0,
 870      18,  1,  0,  7,  3,  2,  0,  8,  7,  0,  0,
 880      31,  0,  0,  0,  0, 22,  0,  8,  3,  0,  0,
 890      20,  1,  0,  7,  3,  2,  0,  8,  3,  0,  0}
 900 m_vset(77,main)
 910 dim char main2(4,10)={
 920 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN        メイン（エコー）
 930      44, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
 940 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
 950      31,  0,  0,  0,  0, 22,  0,  8,  3,  0,  0,
 960      16,  0,  0,  6,  0,  1,  0,  8,  3,  0,  0,
 970      31,  0,  0,  0,  0, 23,  0,  8,  7,  0,  0,
 980      18,  0,  0,  6,  0,  1,  0,  8,  7,  0,  0}
 990 m_vset(78,main2)
1010 dim char sub(4,10)={
```

```
1020 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN        シンセ  2
1030         60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
1040 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1050         31,  0,  0,  0,  0, 33,  0,  8,  3,  0,  0,
1060         18, 14,  1,  7,  3,  2,  0,  8,  3,  0,  0,
1070         31,  0,  0,  0,  0, 24,  0,  4,  7,  0,  0,
1080         31, 14,  1,  7,  3,  2,  0,  4,  7,  0,  0}
1090 m_vset(79,sub)
1110 dim char trumpet(4,10)={
1120 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN        ブラス
1130         58, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
1140 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1150         13, 14,  0,  3,  1, 23,  2,  1,  3,  0,  0,
1160         13, 14,  0, 10, 15, 40,  2,  7,  0,  0,  0,
1170         14, 14,  0,  3,  1, 38,  2,  1,  0,  0,  0,
1180         19,  3,  0, 10,  0,  0,  1,  1,  7,  0,  0}
1190 m_vset(80,trumpet)
1210 dim char bass2(4,10)={
1220 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN        ベース
1230         48, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
1240 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1250         30, 14,  6,  6, 11, 23,  2,  0,  0,  0,  0,
1260         24, 10,  6,  6, 11, 63,  3,  0,  0,  0,  0,
1270         28,  4,  6,  6, 11, 23,  3,  0,  0,  0,  0,
1280         28,  5,  6,  6, 11,  0,  3,  0,  0,  0,  0}
1290 m_vset(81,bass2)
1310 dim char sub2(4,10)={
1320 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN        シンセっぽい音
1330         44, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
1340 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1350         31,  0,  0,  0,  0, 23,  0,  2,  3,  0,  0,
1360         18, 10,  0,  6,  1,  0,  0,  8,  3,  0,  0,
1370         31,  0,  0,  0,  0, 23,  0,  4,  7,  0,  0,
1380         24, 10,  0,  6,  1,  0,  0,  4,  7,  0,  0}
1390 m_vset(82,sub2)
1410 dim char trumpet2(4,10)={
1420 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN        ブラス（エコー）
1430         58, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
1440 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1450         12, 14,  0,  2,  1, 24,  2,  1,  7,  0,  0,
1460         12, 14,  0,  9, 15, 41,  2,  7,  0,  0,  0,
1470         13, 14,  0,  2,  1, 39,  2,  1,  1,  0,  0,
1480         18,  3,  0,  9,  0,  3,  1,  1,  3,  0,  0}
1490 m_vset(83,trumpet2)
1510 dim char snare2(4,10)={
1520 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN        スネアドラム  2
1530         59, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
1540 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1550         31,  4,  0,  1,  3,  0,  1, 15,  0,  3,  0,
1560         31, 21,  4,  1,  6, 19,  1,  1,  3,  0,  0,
1570         31, 26, 25, 15, 10,  0,  1,  3,  0,  0,  0,
1580         31,  9,  0,  9, 15,  0,  1,  1,  0,  0,  0}
1590 m_vset(84,snare2)
9000 m_init():for i=1 to 8:m_alloc(i,10000):next
9010 for i=1 to 8:m_assign(i,i):next
9020 str a[256],b[256],c[256],d[256],e[256],f[256],g[256],h[256],j[256],k[256],
l[256],m[256]
9025 str n[256],o[256],p[256],q[256],r[256],t[256],u[256],v[256],w[256],x[256],
y[256],z[256]
9030 str t1[256],t2[256],t3[256],t4[256],t5[256],sd[256],bd[256],sd2[256],s[256
],bd2[256],t6[256],sd3[256]
9040 bd="@74164c&>b&b-&a&a-&g&g-&f&e&e-&d&d-&c&>b&b-&a<<":sd="@75164<e&e-&d&d-&
c&>b&b-&a&a-&g&g-&f&e&e-&d&d-
9050 bd2="@74164c&>b&b-&a&a-&g&g-&f<":s="@75164<e&e-&d&d-&c&>b&b-&a":sd2="@7516
4<e&e-&d&d->
 9060 t1="@76164<b&b-&a&a-&g&g-&f&e>":t2="@76164<g&g-&f&e&e-&d&d-&c>":t3="@76164
<c&>b&b-&a&a-&g&g-&f
 9070 t4="@76164<b&b-&a&a->":t5="@76164<g&g-&f&e>":t6="@76164<c&>b&b-&a
 9080 sd3="164<e&e-&d&d-&c&>b&b-&a&a-&g&g-&f&e&e-&d&d-&c&>b&b-&a&a-&g&g-&f&e&e-&
d&d-&c&>b&b-&a
10000 /*
10010 /*
10020 a="t178 @70 @v127 18 q8 o3 p3 y48,04 r
10030 b="o3ccgc<c>|:8c:|de-c >a-a-<e->a-<a->a-a- |:8b-:| <c4c>g<ce-c4>e-4a-<c>f4
b-<e-4
10040 c="|:16c:|>|:7b-:|<|:6c:|de->a-4|:4a-:|<a->a-b-4b-b-b-<b->b-b-<e-4e-<e->|:
4e-:|>g4gggbb<dd
10050 d="|:5c:|<c>ccc<c>c<c>cccc>|:4b-:|<b->b-b-<cccdde-<e-4>>a-a-|:6a-:|b-4|:6b
-:|<c4|:6c:|>b-4<cc
10060 e="r4.164@81v14<e-&d&d-&c&>b&b-&a&a-&g&g-&f&e&e-&d&d-&c@70@v12718a-2ra-4.b
-2rb-4.g2rg4.c2rc4.f2rf4.>b-2rb-4.<e-2re-4.>e-4<e-4fe-4.
10070 f="a-2ra-4.b-2rb-4.g2rg4.c2rc4.|:7f:|d-4|:6d-:|d4|:6d:|e-4|:6e-:|d4dd>g4gg
g
10080 g="<|:16c:|>|:16b-:||:16f:||:16g:|
10090 h="<|:16c:|>|:16b-:||:7f:||:8g:|<|:9c:|r>gb-<ce-c>b-<c&
10100 j="<|:16c:|>|:16b-:||:7f:||:8g:|<|:8c:|c+4c+c+>a4aaa<
10110 k="|:16d:||:16c:|>|:16g:||:16a:|<|:16d:||:16c:|>|:8g:||:8a:|<|:32d:|rdcdf>
a<cdrdrd&d4
11000 m_trk(1,a)
11010 m_trk(1,b)
11020 m_trk(1,c)
11030 m_trk(1,d)
11040 m_trk(1,e)
11050 m_trk(1,f)
11060 m_trk(1,g)
11070 m_trk(1,h)
11080 m_trk(1,b)
11090 m_trk(1,c)
11100 m_trk(1,d)
11110 m_trk(1,e)
11120 m_trk(1,f)
11130 m_trk(1,g)
11140 m_trk(1,j)
11150 m_trk(1,k)
12000 /*
12010 /*
12020 a="     @71   v13 18 q6 o3 p2 y49,28 r
12030 b="p2o3r4g4.f4q8g8&g2e-&fq6ge-g2gfe-q8d2&dq6de-dq8v14c1&@l2c&d-&d&e-&e&f&g
-&g&a-&a&b-&b&<c118
12040 c="@77>>v13 g1&g4e-4f4g4f2de-dc2.de-e-2&e-8rfgf2&f8rga-b-4.a-g4f4g1r
12050 d="g1&g4e-4f4g4f2de-dc2.de-c2&c8rde-d2&d8>b-g<dd4e-dc1&c8r2
12060 e="@80<<<<v15c1&c4c4d4c4>b-2ga-4b-1&b- a-2&a-a-4.b-2b-4f4g4a-b-2.&b-e-4de-
4.<
12070 f="c1&c2d4c4>b-2ga-4b-1&b-a-4a-4a-gfa-4a-a-4a-gfa-4a-a-4ga-4b-1b1
12080 g="r<c4>g<c4e-4g4f4e-4d4.d4e->g1&gg4b-4a-2a-b-4<c4.c4d4e-4e-4.d2&dc4cd2&d
12090 h="c4>g<c4e-4g4f4e-4d4.d4e->g1&gg4b-4a-2f4a-g2&gd4.c1rr1@71v13q6
12100 j="c4>g<c4e-4g4f4e-4d4.d4e->g1&gg4b-4a-2f4a-g2&gd4.c1a&a2132@79v12>agfedc>
bagfedc>bag<<<@8018@v127
12110 k="<d4>a<d4f4a4g4f4e4.e4f>a1&aa4<c4 >b-2b-<c4d4.d4e4f4f4.e2&ed4de2&ed4>a<d
4f4a4g4f4e4.e4f>a1&aa4<c4>
12120 l="b-2g4b-a2&a<c+2d1&d1r1r1r1rdrd&d4&d16&@l1
12130 m="@l1y49,240d-y49,220d-y49,200d-y49,180d-y49,160d-y49,140d-y49,120d-y49,1
00d-y49,80d-y49,60d-y49,40d-y49,20d-
12140 n="y49,240cy49,220cy49,200cy49,180cy49,160cy49,140cy49,120cy49,100cy49,80c
y49,60cy49,40cy49,20c
12150 o=">y49,240by49,220by49,200by49,180by49,160by49,140by49,120by49,100by49,80
by49,60by49,40by49,20b
12160 p="y49,240b-y49,220b-y49,200b-y49,180b-y49,160b-y49,140b-y49,120b-y49,100b
-y49,80b-y49,60b-y49,40b-y49,20164b-<r4
13000 m_trk(2,a)
```

```
13010 m_trk(2,b)
13020 m_trk(2,c)
13030 m_trk(2,d)
13040 m_trk(2,e)
13050 m_trk(2,f)
13060 m_trk(2,g)
13070 m_trk(2,h)
13080 m_trk(2,b)
13090 m_trk(2,c)
13100 m_trk(2,d)
13110 m_trk(2,e)
13120 m_trk(2,f)
13130 m_trk(2,g)
13140 m_trk(2,j)
13150 m_trk(2,k)
13160 m_trk(2,l)
13170 m_trk(2,m)
13180 m_trk(2,n)
13190 m_trk(2,o)
13200 m_trk(2,p)
14000 /*
14010 /*
14020 a="     @71   v13 l8 q6 o3 p3 y50,04 r
14030 b="o3r4c4.>b-4<q8c8&c2q6 c&de-c c2c4.>q8b-2&b-q6f4.q8e-1&e-1&e-8
14040 c="@78y50,32v10 r4g1&g4e-4f4g4f2de-dc2.de-e-2&e-8rfgf2&f8rga-b-4.a-g4f4g1r
14060 e="@83<<<<y50,44v12c1&c4c4d4c4>b-2ga-4b-1&b- a-2&a-a-4.b-2b-4f4g4a-b-2.&b-
e-4de-4.<
14090 h="c4>g<c4e-4g4f4e-4d4.d4e->g1&gg4b-4a-2f4a-g2&gd4.c1rr2.@71y50,04v13q6
14100 j="c4>g<c4e-4g4f4e-4d4.d4e->g1&gg4b-4a-2f4a-g2&gd4.c1a&a2132@79v7>agfedc>b
agfedc>bag<<<@8318v13y50,56
14110 m="@l1y50,250d-y50,230d-y50,210d-y50,190d-y50,170d-y50,150d-y50,130d-y50,1
10d-y50,90d-y50,70d-y50,50d-y50,30d-
14120 n="y50,250cy50,230cy50,210cy50,190cy50,170cy50,150cy50,130cy50,110cy50,80c
y50,70cy50,50cy50,30c
14125 l="b-2g4b-a2&a<c+2d1&d2.r4r1r1r1rdrd&d4&d16&@l1
14130 o=">y50,250by50,230by50,210by50,190by50,170by50,150by50,130by50,110by50,90
by50,70by50,50by50,30b
14140 p="y50,250b-y50,230b-y50,210b-y50,190b-y50,170b-y50,150b-y50,130b-y50,110b
-y50,90b-y50,70b-y50,40b-y50,20164b-<
15000 m_trk(3,a)
15010 m_trk(3,b)
15020 m_trk(3,c)
15030 m_trk(3,d)
15040 m_trk(3,e)
15050 m_trk(3,f)
15060 m_trk(3,g)
15070 m_trk(3,h)
15080 m_trk(3,b)
15090 m_trk(3,c)
15100 m_trk(3,d)
15110 m_trk(3,e)
15120 m_trk(3,f)
15130 m_trk(3,g)
15140 m_trk(3,j)
15150 m_trk(3,k)
15160 m_trk(3,l)
15170 m_trk(3,m)
15180 m_trk(3,n)
15190 m_trk(3,o)
15240 m_trk(3,p)
16000 /*
16010 /*
16020 a="     @71   v13 l8 q6 o3 p3 y51,32 r
16030 b="o3r4e-4.d4q8e-8&e-1q6 e-2r4.>r2r b-4.q8g1&g1&g8
16040 c="@79v14 <r4c4r>b-r<c1&c8r>b-rb-rb-b-<c4ccr2c1d1e-1d4dddggbb
16050 d="r4c4r>b-r<c1&c8r>b-rb-rb-b-<c4ccr2>a-1b-1r4.<c4r>b-rb-4<cc2.
16060 e="@77v11y51,12c1d1e-1e1f1d1e-1>b-4g4e-4<d-4
16070 f="c1d1e-1e1>v9q4|:7f:||:2f4ffffff:|g4ggg4ggg4ggg4ggg
79 q8
16080 g="v12o3r4c4r>b-r<c2rcde-d4.c4r>b-r<c1r>|:2a-4.a-2&a-:|g4.g4.b4.b4.<d4g4
16090 h="r4o3c4r>b-r<c2rcde-d4.c4r>b-r<c1r>a-2.&a-g1<c1r1r@71y51,32  v13q6
16100 j="r4o3c4r>b-r<c2rcde-d4.c4r>b-r<c1r>a-2.&a-g1<c1c+2>a&a2
16110 k="o3v13r4d4rcrd2rdefer4d4rcrd1r>|:2b-4.b-&b-2:|a4.a4.<c+4.c+4.e4a4r4d4rcr
d2rdefer4d4rcrd1r>
16120 l="b-1a1<d2.&dc1>b-1<c1r4r1drd&d2
17000 m_trk(4,a)
17010 m_trk(4,b)
17020 m_trk(4,c)
17030 m_trk(4,d)
17040 m_trk(4,e)
17050 m_trk(4,f)
17060 m_trk(4,g)
17070 m_trk(4,h)
17080 m_trk(4,b)
17090 m_trk(4,c)
17100 m_trk(4,d)
17110 m_trk(4,e)
17120 m_trk(4,f)
17130 m_trk(4,g)
17140 m_trk(4,j)
17150 m_trk(4,k)
17160 m_trk(4,l)
18000 /*
18010 /*
18020 a="     @71   v13 l8 q6 o3 p3 y52,20 r
18030 b="o3r4g4.f4q8g8&g2e-&fq6ge-g2gfe-q8d2&dq6de-dq8c1&c&c1
18040 c="@79v14 r4>g4rgrg1&g8rfrfrffg4ggr2v14a-1b-1b-1v13b4bbb<ddgg>
18050 d="r4g4rgrg1&g8rfrfrffg4ggr2e-1f1r4.g4rfrf4gg2.
18060 e="@77<v9c4&c1d1e-1e1f1d1e-1>b-4g4e-4<d-4
18070 f="c1d1e-1e2&e4v9q4>|:7c:|d-4|:6d-:|d4|:6d:|e-4e-e-e-4e-e-d4ddd4ddd
79 q8
18080 g="v12o2|:2r4g4rfrg1r:||:2f4.f2&f:|d4.d4.g4.g4.b4<d4
18090 h="r4o2g4rfrg1r4.g4rgrg1rf2.&fd1g1r1r@71      v13q6
18100 j="r4o2g4rfrg1r4.g4rgrg1rf2.&fd1g1a2e&e2
18110 k="o2v13|:2r4a4rgra1r:||:2g4.g2&g:|e4.e4.a4.a4.<c+4e4>|:2r4a4rgra1r:|
18120 l="g1e1a2.&ag1f1g1r4r1ara2&a
19000 m_trk(5,a)
19010 m_trk(5,b)
19020 m_trk(5,c)
19030 m_trk(5,d)
19040 m_trk(5,e)
19050 m_trk(5,f)
19060 m_trk(5,g)
19070 m_trk(5,h)
19080 m_trk(5,b)
19090 m_trk(5,c)
19100 m_trk(5,d)
19110 m_trk(5,e)
19120 m_trk(5,f)
19130 m_trk(5,g)
19140 m_trk(5,j)
19150 m_trk(5,k)
19160 m_trk(5,l)
20000 /*
20010 /*
20020 a="     @72   v14 l8 q6 o2 p1 y53,16 r
20030 b="p1o2r4c4.>b-4<c8&c2r2 >a-a-a-ra-ra-b-4b-b-rb-rb-<c4ccrcrc <e-4c>b-<c2&c
8q8
20040 c="@79v14 r4>e-4rdre-1&e-8rdrdrdde-4e-e-r2e-1f1g1g4gggbb<dd>
20050 d="r4e-4rdre-1&e-8rdrdrdde-4e-e-r2c1d1r4.e-4rdrd4e-e-2.
```

```
20060 e="@82v10a-1b-1g1c1f1>b-1<e-1&e-1
20070 f="a-1b-1g1c1q3@77v9|:7a-:||:2a-4a-a-a-a-a-a-:|b-4b-b-b-4b-b-b4bbb4bbb
79 q8
20080 g="v12o2|:2r4e-4rdre-1r:||:2c4.c2&c:|>b4.b4.<d4.d4.l16gb<dg>b<dgb>l8
20090 h="r4o2e-4rdre-1r4.e-4rdre-1rc2.&c>b1<e-1r1r@72  v14q6
20100 j="r4o2e-4rdre-1r4.e-4rdre-1rc2.&c>b1<e-1e2c+&c+2
20110 k="v13o2|:2r4f4rerf1r:||:d4.d2&d:|c+4.c+4.e4.e4.l16a<c+eac+ea<c+>>l8|:r4f4
rerf1r:|
20120 l="l8d1c+1f2.&fe1d1e1r4r1frf&f2
21000 m_trk(6,a)
21010 m_trk(6,b)
21020 m_trk(6,c)
21030 m_trk(6,d)
21040 m_trk(6,e)
21050 m_trk(6,f)
21060 m_trk(6,g)
21070 m_trk(6,h)
21080 m_trk(6,b)
21090 m_trk(6,c)
21100 m_trk(6,d)
21110 m_trk(6,e)
21120 m_trk(6,f)
21130 m_trk(6,g)
21140 m_trk(6,j)
21150 m_trk(6,k)
21160 m_trk(6,l)
22000 /*
22010 /*
22020 a="     @73   v13 l8 q8 o4 p1 y54,40 r
22030 b="v11cv12c|:23v13cv12c:||:60v13cv12c:|p2o4r1|:24c2:||:24p1v13cv12c:||:28v
14cv13c:||:28v15cv14c:|r1r
22040 c="@v127|:64c:||:76c:|
22050 d="r1r2r8@v127>>@84p1"+sd3
23000 m_trk(7,a)
23010 m_trk(7,b)
23020 m_trk(7,b)
23030 m_trk(7,c)
23040 m_trk(7,d)
24000 /*
24010 /*
24020 a="          @v127 l8 q8 o2 p3 y55,40
24030 b=sd2+sd2+"|:10"+bd+sd+":|"+bd+s+s
24040 c=bd2+t1+t2+t3
24050 d="|:7"+bd+sd+":|"+bd2+s+s
24060 e=sd+bd2+sd+bd+s+sd
24070 f=bd2+sd+bd2+s+s
24080 g=sd+bd2+sd+"|:2"+bd+sd+":|
24090 h=bd+"|:2"+t4+":|"+t3
24100 j="|:2"+sd+bd2+":||:2"+s+":|"+t1+"r8"+t2+t3+"&e&e-&d&d-&c&>b&b-&a<r4@75<e&
e-e&e-&d&d-&c&>b&b-&a&a-&g&g-&f&e&e-r8
24110 k="|:7"+bd+bd2+sd+"r4"+bd2+":|"
24120 l=bd+bd2+s+"@75<g&g-&f&e&e-&d&d-&c&>b&b-&a&a-&g&g-&f&e&e-&d&d-&c&>b&b-&a&a
-<"+bd
24130 m="r8"+bd2+sd+"r4"+bd2+"|:2"+bd+bd2+sd+"r4"+bd2+":|
24140 n=bd+bd2+sd+t4+t5+t6+"r16"
24150 o=bd+"|:2"+sd+bd+"r8"+bd+bd2+":|"
24160 p=sd+bd2+"|:2"+sd+":|"+bd2+sd+bd
24170 q=s+bd+s+s+bd+t1+t2+t3
24180 r="|:15"+bd+sd+":|"+bd+s+s
24190 t="|:13"+bd+sd+":|"+bd+s+s+"r2.r8"
24200 u="|:13"+bd+sd+":|"+bd+s+sd+"|:2"+t2+":|"
24210 v=sd+t1+t2+t3
24220 w="|:11"+bd+sd+":|"+bd+"|:4"+sd+bd
24230 x=+s+bd+"r8:|"+sd+"r1r8"+sd
25000 m_trk(8,a)
25010 m_trk(8,b)
25020 m_trk(8,c)
25030 m_trk(8,d)
25040 m_trk(8,e)
25050 m_trk(8,f)
25060 m_trk(8,g)
25070 m_trk(8,h)
25080 m_trk(8,d)
25090 m_trk(8,e)
25100 m_trk(8,f)
25110 m_trk(8,j)
25120 m_trk(8,k)
25130 m_trk(8,l)
25140 m_trk(8,m)
25150 m_trk(8,n)
25160 m_trk(8,o)
25170 m_trk(8,p)
25180 m_trk(8,q)
25190 m_trk(8,r)
25200 m_trk(8,t)
25210 m_trk(8,b)
25220 m_trk(8,c)
25230 m_trk(8,d)
25240 m_trk(8,e)
25250 m_trk(8,f)
25260 m_trk(8,g)
25270 m_trk(8,h)
25280 m_trk(8,d)
25290 m_trk(8,e)
25300 m_trk(8,f)
25310 m_trk(8,j)
25320 m_trk(8,k)
25330 m_trk(8,l)
25340 m_trk(8,m)
25350 m_trk(8,n)
25360 m_trk(8,o)
25370 m_trk(8,p)
25380 m_trk(8,q)
25390 m_trk(8,r)
25400 m_trk(8,u)
25410 m_trk(8,v)
25420 m_trk(8,r)
25440 m_trk(8,w)
25450 m_trk(8,x)
25460 m_trk(8,"@84p2"+sd3)
60000 m_play()
```

ハイドライド3「FAIRY LAND」for X68000

栗田 英樹

こんにちは，栗田英樹です。ベーマガ9月号以来ですが，この別冊のために数曲作ったので，未発表となったプログラムについてはそのうち本誌で発表することになると思いますのでヨロシクお願いします（なんなんでしょう？）。

ハイドライド3は3曲作ったのですがその中で最も原曲に忠実(?)に作ってあるのではないかという曲です。もっとも，ドラムはすべてアレンジですが。

原曲の感想はハイハットにFM1chを割り当てているので，思わず，「ウーン」とうなってしまいました。（感想になってないって？スイマセン）。

```
100 /*        save"hyd_3_g.bas"
110 /*
120 /*      ハイドライド 3        フェアリーランド
130 /*
140 /*      f o r   X 6 8 0 0 0     X - B A S I C
150 /*
160 /*      P r o g r a m e d  b y  Y U U
170 /*
180 /*      i n   A u g s . ／ 2 8 ／ 1 9 8 8
190 /*
200 m_init()
300 dim  str  p(30)[256],in
310 dim char  o(255),v(4,9),voi(4,10),vn
320 dim  str s6[256],s8[256],s4[256]
330 dim  str b6[256],b8[256],b4[256]
340 dim  str  h[256], m[256], l[256]
350 dim  str sh[256],sm[256],sl[256]
360 dim  str h6[256],h8[256],h4[256]
400 /*
410 for i=1 to 24
420     m_alloc(i,1)
430 next
440 for i=1 to 8
450     m_alloc(i,10000)
460     m_assign(i,i)
470 next
500 /*
510 vdata()
520 ddata()
530 pdata()
900 m_play()
999 end
1000 /*
1010 /*      S E T   M M L   T O   T R A C K
1020 /*
1030 func t(tt)
1040    r=0
1050    while o(r)<>255
1060      m_trk(tt,p(o(r)))
1070      r=r+1
1080    endwhile
1090    return()
1100 endfunc
1500 /*
1510 /*      V O I C E   S E T
1520 /*
1530 func set(vn)
1540    voi(0,0)=(v(4,1)*8)+v(4,0)
1550    voi(0,1)=15
1560    voi(0,9)=3
1570    for x=0 to 3
1580      for y=0 to 9
1590        voi(x+1,y)=v(x,y)
1600      next
1610    next
1620    m_vset(vn,voi)
1900 endfunc
2000 /*
2010 /*      S E T   D R U M
2020 /*
2030 func ddata()
2100    s6="@72o3e16
2110    s8="@72o3e8
```

```
2130    s4="@72o3e4
2150    b6="@71o2e&d&c&>b-
2200    b8="@71o2e&d&c&>b-&a-&g-rr
2210    b4="@71o2e&d&c&>b-&a-&g-rrr8
2250     m="@74o4e&d&c&>b-&a-&g-rr
2260     l="@74o3b&a&g&f&e-&d-rr
2270     h="@74o4a&g&f&e-&d-&>brr
2280    sm="@74o4e&d&c&>b-
2290    sl="@74o3b&a&g&f
2300    sh="@74o4a&g&f&e-
2310    h6="@73o4e16
2320    h8="@73o4e8
2330    h4="@73o4e4
2900 endfunc
6000 /*
6010 /*      V O I C E   D A T A
6020 /*
6030 func vdata()
6040 /*
7000 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2       V O I C E   1
7010 v={  26,  6,  4,  5,  2, 30,  0,  0,  0,  0,
7020      28, 16, 14,  7,  6, 36,  0,  3,  0,  0, /*            BASS
7030      28, 10,  8,  7,  6, 32,  0,  0,  0,  0, /* CON FBL
7040      31, 10,  6,  7,  5,  0,  0,  0,  0,  0,      2,  7}
7050 set(70)
7060 /*
7100 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2       V O I C E   2
7110 v={  31, 20, 14,  7, 10, 22,  0,  1,  0,  1,
```

```
7120       31, 18, 16,  7,  8,  0,  0,  0,  0,  0, /*           B-DRUM
7130       31, 18, 14,  7, 10,  0,  0,  1,  3,  0, /* CON FBL
7140       31, 18, 14,  7, 10,  0,  0,  1,  7,  0,      6,  7}
7150 set(71)
7160 /*
7200 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2        V O I C E    3
7210 v={  31,  0,  0,  4,  0,  0,  0, 15,  0,  2,
7220      31, 15, 14,  6,  6,  0,  0,  1,  0,  0, /*           SNARE
7230      31, 22, 20,  2,  5,  0,  0,  0,  0,  3, /* CON FBL
7240      31, 16, 14,  7,  6,  1,  0,  0,  0,  0,      4,  7}
7250 set(72)
7260 /*
7300 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2        V O I C E    4
7310 v={  31, 10,  2,  7,  6,  0,  0, 15,  1,  0,
7320      31,  8,  6,  7,  4,  0,  0, 10,  2,  0, /*           HI-HAT
7330      31,  8,  6,  7,  4,  0,  0,  3,  3,  0, /* CON FBL
7340      31, 17, 14,  8, 10,  6,  0,  5,  0,  0,      0,  7}
7350 set(73)
7360 /*
7400 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2        V O I C E    5
7410 v={  31,  4,  0,  4,  2,  0,  0, 11,  0,  1,
7420      31, 21, 16,  7,  9,  4,  0,  1,  3,  0, /*           TOM TOM
7430      31, 15, 13,  9,  8,  4,  1,  0,  0,  0, /* CON FBL
7440      31, 15, 13,  9,  8,  4,  0,  0,  0,  0,      6,  7}
7450 set(74)
7460 /*
7500 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2        V O I C E    6
7510 v={  28,  5,  3,  5,  2,  4,  2,  1,  3,  0,
7520      28, 15, 12,  6,  4,  5,  0,  4,  0,  0, /*           MELODY 1
7530      28, 18, 16,  5, 14,  7,  0, 14,  0,  0, /* CON FBL
7540      28,  5,  3,  5,  2,  4,  2,  1,  7,  0,      7,  0}
7550 set(75)
7560 /*
7600 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2        V O I C E    7
7610 v={  18, 31,  5,  6,  0, 28,  0,  1,  0,  0,
7620      31, 31,  5,  6,  0, 40,  0,  1,  0,  0, /*           MELODY 3
7630      31, 31,  0,  6,  0, 43,  0,  1,  0,  0, /* CON FBL
7640      31, 31,  7,  7,  0,  0,  0,  1,  0,  0,      2,  7}
7650 set(76)
7660 /*
7700 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2        V O I C E    8
7710 v={  31,  1,  1,  3, 15, 40,  1,  1,  2,  0, /*
7720      31,  5,  1,  3, 15, 64,  1,  7,  7,  0, /*           DEEP GRAND
7730      31,  1,  1,  4,  3, 28,  2,  0,  0,  0, /* CON FBL
7740      31,  8,  1,  4,  3,  0,  2,  1,  0,  0,      2,  6}
7750 set(77)
7760 /*
7800 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2        V O I C E    9
7810 v={  24,  7,  4,  4,  5, 29,  0,  1,  0,  0,
7820      31, 22, 18,  5, 14, 36,  0,  8,  0,  0, /*           CHORD
7830      28, 16, 14,  5, 10, 44,  0,  1,  0,  0, /* CON FBL
7840      31,  8,  1,  6,  7,  2,  0,  1,  0,  0,      2,  7}
7850 set(78)
7860 /*
```

```
7900 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2        V O I C E   1 0
7910 v={  20, 31, 11,  6,  0, 28,  0,  1,  0,  0,
7920      31, 31, 10,  6,  0, 40,  0,  1,  0,  0, /*           MELODY 2
7930      31, 31,  0,  6,  0, 43,  0,  1,  0,  0, /* CON FBL
7940      31, 31,  0,  7,  0,  0,  0,  1,  0,  0,      2,  7}
7950 set(79)
7960 /*
9900 endfunc
10000 /*
10010 /*      P L A Y   D A T A
10020 /*
10030 func pdata()
10040 m_tempo(152)
10050 /*
11000 p(0)="|:255@75o518v12q8p3y48,40
11010 p(1)="c2>a<cedc>b-4a&a2b-<c>b-a4<d4a4g&g4&g2d>g&g4&ggg-ga4<e4c4>a4<d>g4a4b
-4<cf2e2
11020 p(2)="c2&ccedc>b-4a4b-4b-<c>b-4a4<d4a4g&g4&g2d>g&g4&ggg-ga4<e4&edc16>b-16a
<d>g4ab-a4gf1
11030 p(3)="@79o5a-4.a-4fa-fb-4a-g4f4g&g2&gfgfb-a-4g4f4.g2&g>b-<ce-g4.f4.e-4f1e1
11040 p(4)="@76v14q8o5c2&ccedc>b-4a4b-4b-<c>b-4a4<d4a4g&g4&g2f2efed&d1f4.e4.f4&f
2
11050 p(5)="l16fgab-b-<cdef4.e4.f4&f1:|
11800 o={0,1,2,3,4,5,255}
11900 t(1)
11990 /*
12000 p(0)="r8|:255@75o518v 7q8p3y49,00
12040 p(4)="@76v 9q8o5c2&ccedc>b-4a4b-4b-<c>b-4a4<d4a4g&g4&g2f2efed&d1f4.e4.f4&f
2
12050 p(5)="l16fgab-b-<cdef4.e4.f8&f1r8:|
12900 t(2)
12990 /*
13000 p(0)="|:255@78o418v10q7p3y50,20
13010 p(1)="frrfrfrfdrrdrdrd>b-rrb-rb-rb-arrararagrrgrgrgarrararab-rrb-rb-rb-<cr
rcrcrc
13020 p(2)="<crrcrcrrcrrcrcrrdrrdrdrrcrrcrcrrdrrdrdrrcrrcrcrrddrrerrrv10frrfrfrr
13030 p(3)="@77o518v10q5a-a-a-a-a-a-a-ffffffffe-e-e-e-e-e-e-ffffffff
13040 p(4)="ggggggge-e-e-e-e-e-e-ddddddddgggggggg<
13050 p(5)="v11ccccc>aaa<ccccc>aaa<ddddd>b-b-b-<d-d-d-d-d->ggg<ccccc>aaabbbbbbbb
13060 p(6)="<drrcrrdr@75q8l16v10d>gb-dg>b-b-<dd>gb-<db-dgb-@77q5v1l18<drrcrr>b-r
r1:|
13800 o={0,1,2,3,4,5,6,255}
13900 t(3)
13990 /*
14000 p(0)="|:255@78o418v10q7p3y51,20
14010 p(1)="arrararafrrfrfrfdrrdrdrdcrrcrcrc>b-rrb-rb-rb-<crrcrcrcdrrdrdrderrere
re
14020 p(2)="<errererrerrererrfrrfrfrrerrererrfrrfrfrrerrererrffrrgrrrv10arrararr
14030 p(3)="@77o618v10q5cccccccc>ggggggggffffffffb-b-b-bbbbb
14040 p(4)="<cccccccc>ffffffffb-b-b-b-b-b-b-<cccccccc
14050 p(5)="v11>aaaaafffaaaaafffb-b-b-b-b-fffb-b-b-b-b-eeeaaaaafffgggggggg
14060 p(6)="b-rrarrb-r<@75q8l16v5rrd>gb-dg>b-b-<dd>gb-<db-d@77q5v1l18b-rrarrgrr1
:|
14900 t(4)
14990 /*
15000 p(0)="|:255@78o518v10q7p3y52,20
15010 p(1)="crrcrcrc>arrararafrrfrfrferrereredrrdrdrderrererefrrfrfrfgrrgrgrg
15020 p(2)="<grrgrgrrgrrgrgrrarrararrgrrgrgrrarrararrgrrgrgrrb-b-rr<crrrv10drrdr
drr
```

```
15030 p(3)="@77o618v10q5e-e-e-e-e-e-e-e->b-b-b-b-b-b-b-b-a-a-a-a-a-a-a-a-<dddddd
dd
15040 p(4)="e-e-e-e-e-e-e-e->aaaaaaaa<cccccccceeeeeeee
15050 p(5)="v11>fffffcccfffffcccfffffdddfffffc+c+c+fffffcccdddddddd
15060 p(6)="frrerrfr r1 frrerrdrr1:|
15900 t(5)
15990 /*
16000 p(0)="|:255@70o318v13q8p3y53,20
16010 p(1)="frrfrfrfdrrdrdrd>b-rrb-rb-rb-arrararagrrgrgrgarrarara
16020 p(2)="b-rrb-rb-rb-<crrcrcrc
16030 p(3)="b-rrb-<rcrcdrrdrdrr
16040 p(4)="a-4ra-4rrrg4rg4rrrf4rf4rrrb-4rb4rrr
16050 p(5)="c4rc4rrrf4rf4rrrc4rc4rrrc4rc4rrr
16060 p(6)="l4q6ffrfdafd>b-agb-a<d-dedd-c>aggrgb-r8ar8gr1b-r8ar8gr1:|
16800 o={0,1,2,1,3,4,5,6,255}
16900 t(6)
16990 /*
17000 p(0)="|:255@73o418v12q4p3y54,20
17010 p(1)="eeeeeeel6el6e
17020 p(2)="eeeerrel6el6e
17030 p(3)="l16eeeeeeeeeeeeeeee
17040 p(4)="e4e4e4e4r8r8e8r8r8e8r8r8erererererereeeee8e8rre8e8rre8rreeeeeeeeeeee
eeee:|
17800 o={0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2,1,1,1,1,1,1,1,1,3,3,3,3,3,4
,255}
17900 t(7)
17990 /*
18000 p(0)="|:255l64@v127q8p3y55,20
18010 p(1)=b4+"r8"+b8+"r8"+b8+s4
18020 p(2)=b4+"r8"+b8+"r8"+b8+l+"r8"
18030 p(3)=b4+"r8"+b8+"r8"+s8+s8+s8
18040 p(4)=b4+s8+b8+"r8"+b8+s8+b8
18050 p(5)=s8+b8+b8+s8+sh+sh+sh+sh+sm+sm+sl+sl
18060 p(6)=b8+h+m+l+sh+sh+sm+sm+sl+sl+s6+s6
18070 p(7)=b4+s4+b8+b8+s4
18080 p(8)=b8+h+h+m+m+l+l+s8
18090 p(9)=sh+sh+h+"r8"+sm+sm+m+"r8"+sl+sl+l
18100 p(10)=b4+b4+sh+sh+sh+sh+sm+sm+sl+sl
18110 p(11)=h+b8+b8+m+b8+b8+l+"r8"+b4+b4+b4
18120 p(12)=sh+sm+l+":|"
18800 o={0,1,2,1,1,1,2,1,3,1,2,1,1,1,2,4,5,
18810      1,1,1,1,1,1,1,6,7,7,7,7,7,8,9,10,11,12,255}
18900 t(8)
18990 /*
20000 endfunc
30000 /*
30010 /*        メッセージボックス
30020 /*
30030 /*          全体的に軽いノリにまとめてみたつもりです。
30040 /*          それから、私はあまりステレオにしようとは考えていません。
30050 /*          チャンネルに余裕がある時（この曲も余裕が無かった
30060 /*          と言う分けではないのですが）には試みてみようかな、
30070 /*          と思っています。
30080 /*
```

ザ・マン・アイ・ラブ for PC-8801SR以上

Yu-You

じつはこのゲームのＢＧＭはボクが作曲したものなんです。今回は特別にゲーム中に使われているＢＡＳＩＣプログラムのリストを紹介しましょう。

オープニング

```
100 NEW CMD:CMD UNLINK:NEW CMD
110 DIM PL1%(4,9),PL2%(4,9),PL3%(4,9)
120 '
130 READ T$:T$="t"+T$:CMD PLAY T$,T$,T$,T$,T$,T$:READ BP,BF
270 '
280 PS=&HE1B8:FM=&HE1D0
290 FOR I=PS TO PS+22 STEP 2
300 P=PEEK(I)+BP:POKE I,P:NEXT I
310 FOR I=FM TO FM+22 STEP 2
320 P=PEEK(I)+BF:POKE I,P:NEXT I
330
340 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9
350 READ PL1%(X,Y)
360 NEXT Y,X
370 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9
380 READ PL2%(X,Y)
390 NEXT Y,X
400 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9
410 READ PL3%(X,Y)
420 NEXT Y,X
421 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9
422 READ PL4%(X,Y)
423 NEXT Y,X
424 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9
425 READ PL5%(X,Y)
426 NEXT Y,X
430 CMD VOICE PL4%,PL2%,PL3%
440 '
450 DATA  120  :' ----- tempo
460 DATA    3  :' ----- Detune For  PSG
470 DATA    5  :' ----- Detune For  FM
```

```
480 '
490 '      AF  OM  WF  SY SPEED PMD AMD PMS      main
500 DATA  59, 15,  0,  0,    0,  0,  0,  0      ,0,0
510 '      AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS
520 DATA  15,  2,  2,  6,  3, 35,  0,  4, -1,  0
530 DATA  20,  2,  2,  7,  0, 37,  0,  2,  3,  0
540 DATA  20,  5,  3,  7,  0, 50,  0,  0, -1,  0
550 DATA  20,  2,  2,  7,  0,  0,  0,  1,  3,  0
560 '
570 '      AF  OM  WF  SY SPEED PMD AMD PMS      bass
580 DATA  27, 15,  0,  0, 1000,  2,  1,  1      ,0,0
590 '      AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS
600 DATA  25, 10, 13,  9, 12, 45,  2,  4,  0,  0
610 DATA  27, 10, 11,  5,  5, 40,  1,  1, -1,  0
620 DATA  30,  7,  6,  5,  7, 35,  1,  0,  0,  0
630 DATA  31,  5,  4,  6,  3,  0,  0,  1,  3,  1
640 '
650 '      AF  OM  WF  SY SPEED PMD AMD PMS      piano
660 DATA  60, 15,  0,  0,    0,  0,  0,  0      ,0,0
670 '      AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS
680 DATA  31,  0,  8,  0,  4, 32,  3,  1, -1,  0
690 DATA  25,  7,  7,  7,  3, 10,  2,  1,  1,  0
700 DATA  31,  0,  8,  0,  4, 28,  3,  3,  2,  0
710 DATA  25,  8,  6,  7,  3,  0,  2,  1, -2,  0
715 '
720 '      AF  OM  WF  SY SPEED PMD AMD PMS      sax
730 DATA  59, 15,  0,  0,    0,  0,  0,  0      ,0,0
740 '      AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS
750 DATA  28,  6,  3,  3,  2, 28,  1,  1,  0,  0
760 DATA  25,  2,  3,  7,  5, 30,  0,  1, -1,  0
770 DATA  23,  5,  2,  5,  5, 22,  1,  1, -1,  0
780 DATA  22,  3,  1,  6,  5,  0,  0,  1,  3,  0
790 '
800 '      AF  OM  WF  SY SPEED PMD AMD PMS      bass
810 DATA  27, 15,  0,  0, 1000,  2,  1,  1      ,0,0
820 '      AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS
830 DATA  25, 13, 13,  9, 12, 45,  2,  4,  0,  0
840 DATA  27, 12, 11,  5,  5, 40,  1,  1, -1,  0
850 DATA  30, 10,  6,  5,  7, 35,  1,  0,  0,  0
860 DATA  31,  8,  4,  6,  3,  0,  0,  1,  3,  1
1000 B1$="v1518q8o3d4.dfag4.fdc
1010 B2$="d4.a>c<ag4.ga>c
1020 B3$="d<a4&a4.g4.ga4
1030 B4$=">d4.dfda-4g4fd
1040 B5$="cd4fdfa-4a4>c4
1050 B6$="d<agfdcdfa-g4.
1060 B7$=">d<agfdcdfa>c<a4
1080 F0$="l64y7,28o3q8
1090 F1A$="v10c.v9c.v8c.v7c.v6c.v5c.v4c.v3c.r8.
1100 F2A$="v8c.v7c.v6c.v5c.v4c.v3c.v2c.v1c.r8.
1110 F1$=F1A$+F2A$+F1A$+F2A$
1120 A8$="v1118q8o4rrrdfag4.fdc
1130 A9$="d...d-64d2&d8...d-64d2
1140 A10$="rrrdfa>c4<arr>d
1150 A11$="<a...a-64a2r8...a-64a2
1160 A12$=">d<agfdcdfag4.
1170 A13$="115fgfdcl8d4d4.d4.d
1180 B8$=">14d.<d.g.a.
1190 B9$="d.18dfag4.ga>C
1200 B10$="14d.<a.g.c.
1210 B11$="d.18)d<a4g4ga>c
1220 B12$="d4.r4.r4.<g4.
1230 B13$="a4.fdcd4.d4.
1240 A14$="rrrdf>c<b2&b8g
1250 A15$="a4.a>d4<a2f4
1260 A16$="g2.f4.115fgfdc
1270 A17$="18d...d-64d &d2.ar16>dr16
1280 A18$="<a4&a4.fg4.ga>c
1290 A19$="d4<a&a4.&a4.&a4.
```

```
1300 A20$="f4.fga>d<a4>e<a4
1310 A21$=">drre4e&e4.&e4.
1320 B14$="14d.f.g.a.
1330 B15$="d.a.g.g8a8>c8
1340 B16$="<g.gf8d.c.
1350 B17$="d.d.g.a.
1360 B18$="d.d8f8a8g.a.
1370 B19$="d.f.g.g8g
1380 B20$="f.g.a.c.
1390 B21$="d.d4d8&d2.
1400 C14$="v 818q8o5rrcd4c<b4.g4a
1410 C15$="rra>d4<a>e4<a>d4<a
1420 C16$="cg>cd<aa>f<aagfc
1430 C17$="d4.defa4a4>cr
1440 C18$="<rrr16.164a-a16..a-a16..a-18agfgfdc
1450 C19$="dfdg4.a4.>c<a4
1460 C20$="fd4gd4ad4>c<a4
1470 C21$=">d4.132<a>e<a>e<a>e<a>e<a>e<a>e<a>E<a>e<a>e<a>e<a>e<a>E<a>e<a>E<a>E<A
>E
4999 'GOTO 5140
5000 CMD PLAY ,B1$, , , ,F0$+F1$
5001 ' GOTO 5080
5010 CMD PLAY ,B2$,,,,F1$
5030 CMD PLAY ,B3$,,,,F1$
5040 CMD PLAY ,B4$,,,,F1$
5050 CMD PLAY ,B5$,,,,F1$
5060 CMD PLAY ,B6$,,,,F1$
5070 CMD PLAY ,B7$,,,,F1$
5080 CMD PLAY A8$,B8$,,,,F1$
5090 CMD PLAY A9$,B9$,,,,F1$
5100 CMD PLAY A10$,B10$,,,,F1$
5110 CMD PLAY A11$,B11$,,,,F1$
5120 CMD PLAY A12$,B12$,,,,F1$
5130 CMD PLAY A13$,B13$,,,,F1$
5140 'CMD VOICE ,PL5%
5150 CMD PLAY A14$,B14$,C14$,,,F1$
5160 CMD PLAY A15$,B15$,C15$,,,F1$
5170 CMD PLAY A16$,B16$,C16$,,,F1$
5180 CMD PLAY A17$,B17$,C17$,,,F1$
5190 CMD PLAY A18$,B18$,C18$,,,F1$
5200 CMD PLAY A19$,B19$,C19$,,,F1$
5210 CMD PLAY A20$,B20$,C20$,,,F1$
5220 CMD PLAY A21$,B21$,C21$,,,F1$
6000 GOTO 10448
```

メインBGM

```
100 NEW CMD:CMD UNLINK:NEW CMD
110 DIM PL1%(4,9),PL2%(4,9),PL3%(4,9)
120 '
130 READ T$:T$="t"+T$:CMD PLAY T$,T$,T$,T$,T$,T$:READ BP,BF
270 '
280 PS=&HE1B8:FM=&HE1D0
290 FOR I=PS TO PS+22 STEP 2
300 P=PEEK(I)+BP:POKE I,P:NEXT I
310 FOR I=FM TO FM+22 STEP 2
320 P=PEEK(I)+BF:POKE I,P:NEXT I
330 '
340 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9
350 READ PL1%(X,Y)
360 NEXT Y,X
370 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9
380 READ PL2%(X,Y)
390 NEXT Y,X
400 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9
410 READ PL3%(X,Y)
420 NEXT Y,X
421 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9
422 READ PL4%(X,Y)
423 NEXT Y,X
424 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9
425 READ PL5%(X,Y)
426 NEXT Y,X
430 CMD VOICE PL1%,PL2%,PL1%
440 '
450 DATA  120  :' ----- tempo
460 DATA    3  :' ----- Detune For  PSG
470 DATA    5  :' ----- Detune For  FM
480 '
490 '      AF  OM  WF  SY SPEED PMD AMD PMS       main
500 DATA  58, 15,  0,  0,     0,  0,  0,  0      ,0,0
510 '      AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS
520 DATA  15,  8,  3,  3,  1, 35,  2,  2, -2,  0
530 DATA  15,  8,  3,  6, 15, 35,  2,  7,  0,  0
540 DATA  17,  8,  2,  3,  1, 40,  2,  2,  2,  0
550 DATA  20,  7,  5,  6,  0,  0,  1,  1,  1,  0
560 '
570 '      AF  OM  WF  SY SPEED PMD AMD PMS       bass
580 DATA  27, 15,  0,  0, 1000,  2,  1,  1       ,0,0
590 '      AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS
600 DATA  25, 10, 13,  9, 12, 45,  2,  4,  0,  0
610 DATA  27, 10, 11,  5,  5, 40,  1,  1, -1,  0
620 DATA  30,  7,  6,  5,  7, 35,  1,  0,  0,  0
630 DATA  31,  5,  4,  6,  3,  0,  0,  1,  3,  1
640 '
650 '      AF  OM  WF  SY SPEED PMD AMD PMS       sym
660 DATA  58, 15,  0,  0,     0,  0,  0,  0      ,0,0
670 '      AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS
680 DATA  31,  5,  1,  3,  4, 10,  3, 15, -1,  0
690 DATA  31, 10,  5,  5,  5, 20,  2, 15,  1,  0
700 DATA  31,  3,  2,  0,  5, 15,  3,  7,  2,  0
710 DATA  25, 10,  5,  5,  3,  0,  2,  7, -2,  0
715 '
720 '      AF  OM  WF  SY SPEED PMD AMD PMS       sax
730 DATA  59, 15,  0,  0,     0,  0,  0,  0      ,0,0
740 '      AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS
750 DATA  28,  6,  3,  3,  2, 28,  1,  1,  0,  0
760 DATA  25,  2,  3,  7,  5, 30,  0,  1, -1,  0
770 DATA  23,  5,  2,  5,  5, 22,  1,  1, -1,  0
780 DATA  22,  3,  1,  6,  5,  0,  0,  1,  3,  0
790 '
800 '      AF  OM  WF  SY SPEED PMD AMD PMS       bass
810 DATA  27, 15,  0,  0, 1000,  2,  1,  1       ,0,0
820 '      AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS
830 DATA  25, 13, 13,  9, 12, 45,  2,  4,  0,  0
840 DATA  27, 12, 11,  5,  5, 40,  1,  1, -1,  0
850 DATA  30, 10,  6,  5,  7, 35,  1,  0,  0,  0
860 DATA  31,  8,  4,  6,  3,  0,  0,  1,  3,  1
1000 A0$="t180v1318q8o5
1005 C0$="t180v1118q8o5
1010 A1$="o5rrc4&c16<b16.>c16.e4.d4.f4d<b-4ag4>c2
1020 A2$="<rraa-4ab-4.>d4.c4<fa4>ce4d<b-4a
1030 A3$=">rrg2arrarrb-rrb-rrb-4g2
1035 C3$="o5rre2frrfrrg rrg rrg 4e2
1040 A4$="<rrgg-4ga4.>c4.<b-4.b-4.>c4c4.<a
1050 A5$=">rraa-4ab-rrbrr>crrc4f2
1055 C5$="rrfe4fg rrg rrarra4>c2
1060 A6$="<<rraa-4ab-4.>d4.c4<fa4>ce4d<b-4a
1070 A7$=">rrg2arrarrb-rrb-rrb-4g2
1080 A8$="<rrg4&g16f+16.g16.a4.>c4.<b-4fg4ab-4.b4.
1085 C7$="o5rre2frrfrrg rrg rrg 4e2
1090 A9$=">rrfe4fgrrgrrarrarra4f2
1095 C9$="rrcc4cerrerrfrrfrrf4c2
1100 A10$="<a4aa-rrarr>c+rrdrrerrf4d2
1105 C10$="r4.r4.r4.r4. o5frrgrra4f2
1110 A11$="<a4aa-rrarr>c+rrdrrerrf4a2
1115 C11$="r4.r4.r4.r4.o5frrgrra4>d2<
1120 A12$="<g4gf+rrgrrbrr>crrdrre4c2
1126 C12$="r4.r4.r4.r4.o5errfrrg4>c2
1130 C13$="g4gfrrerrdrrcrr<b-rra4g2>
1135 A13$="g4gg+rrarrbrrcrr<b-rra4g2>
1140 B0$="t180v1518q8o3
1150 B1$="a2.a-2.g2.>c2.
1160 B2$="<l4f.f.g.g.a.a.b-.b-.
1170 B3$="g.g.f.f.e.e.c.>c.
1180 B4$="<g.g.a.a.g.g.>c.c.
1190 B5$="<f.f.g.g.a.a.>c.c.
1200 B6$="<l4f.f.g.g.a.a.b-.b-.
1210 B7$="g.g.f.f.e.e.c.>c.
1220 B8$="<g.g.a.a.b-.c.>c.<c.
1230 B9$="f.f.g.g.a.a.a.f.
1240 B10$="a.e.a.>c+.d.d.d.<a.
1250 B11$="a.e.a.>c+.d.<a.>d.f.
1260 B12$="<g.g.b.b.>c.<g.>c.e.
1270 B13$="<g.g.b.b.>c.<b-.a.g.
1280 F0$="y7,28o3t180l16y6,0
1290 'F1$="l16v9cv8cv7cv6cv5cv4cv3cv2cv1crrr"
1300 'F2A$="l32v9cv8cv7cv6cv5cv4cv3cv2cv7cv6cv5cv4cv9cv8cv7cv6cv5cv4cv3cv2cr8"
1310 'F2$=F2A$+F2A$
3000 CMD PLAY A0$,B0$,C0$, , ,F0$
3010 CMD PLAY A1$,B1$,,,,F1$+F1$+F1$+F1$
3020 CMD PLAY A2$,B2$,,,,F2$
3030 CMD PLAY A3$,B3$,C3$,,,F2$
3040 CMD PLAY A4$,B4$,,,,F2$
3050 CMD PLAY A5$,B5$,C5$,,,F2$
3060 CMD PLAY A6$,B6$,
3070 CMD PLAY A7$,B7$,C7$
3080 CMD PLAY A8$,B8$,
3090 CMD PLAY A9$,B9$,C9$
3100 CMD PLAY A10$,B10$,C10$
3110 CMD PLAY A11$,B11$,C11$
3120 CMD PLAY A12$,B12$,C12$
3130 CMD PLAY A13$,B13$,C13$
3140 GOTO 3010
```

エンディング

```
100 NEW CMD:CMD UNLINK:NEW CMD
110 DIM PL1%(4,9),PL2%(4,9),PL3%(4,9)
120 '
130 READ T,BP,BF
140 S4=(60/T)*1000:S8=S4/2:S16=S4/4:S32=S4/8:S64=S4/16
150 FOR I=14 TO 255
160 IF (((S8¥I)*I)*2)=((S4¥I)*I) THEN GOSUB *CHECK
170 NEXT I:PRINT"error":END
180 *CHECK
190 IF (((S16¥I)*I)*2)<>((S8¥I)*I) THEN RETURN
200 IF (((S32¥I)*I)*2)<>((S16¥I)*I) THEN RETURN
210 IF (((S64¥I)*I)*2)<>((S32¥I)*I) THEN RETURN
220 E1=INT(256-((125*I)/36)):E2=INT((240000!/I)+.5)
230 E2B=E2¥256:E2A=E2-(E2B*256)
240 A0$="y36,"+STR$(E2A)+"y37,"+STR$(E2B)+"y38,"+STR$(E1):A1$="t"+STR$(T)
250 CMD PLAY A0$:CMD STOPM
260 CMD PLAY A1$,A1$,A1$,A1$,A1$,A1$
270 '
280 PS=&HE1B8:FM=&HE1D0
290 FOR I=PS TO PS+22 STEP 2
300 P=PEEK(I)+BP:POKE I,P:NEXT I
310 FOR I=FM TO FM+22 STEP 2
320 P=PEEK(I)+BF:POKE I,P:NEXT I
330 '
340 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9
350 READ PL1%(X,Y)
360 NEXT Y,X
370 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9
380 READ PL2%(X,Y)
390 NEXT Y,X
400 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9
410 READ PL3%(X,Y)
420 NEXT Y,X
421 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9
422 READ PL4%(X,Y)
423 NEXT Y,X
430 CMD VOICE PL1%,PL2%,PL3%:'ERASE PL1%,PL2%,PL3%:CLEAR:A=FRE(0)
440 '
450 DATA  120  :' ----- tempo
460 DATA    3  :' ----- Detune For  PSG
470 DATA    5  :' ----- Detune For  FM
480 '
490 '     AF  OM  WF  SY SPEED PMD AMD PMS      main
500 DATA 59, 15,  0,  0,    0,  0,  0,  0      ,0,0
510 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS
520 DATA 15,  2,  2,  6,  3, 35,  0,  4, -1,  0
530 DATA 20,  2,  2,  7,  0, 37,  0,  2,  3,  0
540 DATA 20,  5,  3,  7,  0, 50,  0,  0, -1,  0
550 DATA 20,  2,  2,  7,  0,  0,  0,  1,  3,  0
560 '
570 '     AF  OM  WF  SY SPEED PMD AMD PMS      bass
580 DATA 27, 15,  0,  0, 1000,  2,  1,  1      ,0,0
590 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS
600 DATA 25, 15, 13,  9, 12, 45,  2,  8,  0,  0
610 DATA 27, 10, 11,  5,  5, 40,  1,  1, -1,  0
620 DATA 30,  7,  6,  5,  7, 30,  1,  0,  0,  0
630 DATA 31,  5,  4,  6,  3,  0,  0,  1,  3,  1
640 '
650 '     AF  OM  WF  SY SPEED PMD AMD PMS      piano
660 DATA 60, 15,  0,  0,    0,  0,  0,  0      ,0,0
670 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS
680 DATA 31,  0,  8,  0,  4, 32,  3,  1, -1,  0
690 DATA 25,  7,  7,  7,  3, 10,  2,  1,  1,  0
700 DATA 31,  0,  8,  0,  4, 28,  3,  3,  2,  0
710 DATA 25,  8,  6,  7,  3,  0,  2,  1, -2,  0
715 '
720 '     AF  OM  WF  SY SPEED PMD AMD PMS      sax
730 DATA 59, 15,  0,  0,    0,  0,  0,  0      ,0,0
740 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS
750 DATA  28,  6,  3,  3,  2, 28,  1,  1,  0,  0
760 DATA  25,  2,  3,  7,  5, 30,  0,  1, -1,  0
770 DATA  23,  5,  2,  5,  5, 22,  1,  1, -1,  0
780 DATA  22,  3,  1,  6,  5,  0,  0,  1,  3,  0
790 '
1000 A0$="v13l8q8o5
1010 A1$="rrra>cgf+4f+4.ed1.
1020 A2$="r4<l16abl12aa-a>gl8f+4f+4.a4.d1&d4
1030 A3$="r4<b>d+4<b4.a4&a16f+16.a16.b1.
1040 A4$="r4a>cegb4b&b.a16.g16.a4d1&d4
1050 A5$="r4.<a>cgf+&f+f+&f+&f+ed&d&d&d&d&d&d&d&d&d&d&d
1060 A6$="r4<l16abl12aa-a>gl8f+4f+4.a4.b1&b4
1070 A7$="r4eg+4eb4>d4c<B>c4<a1&a4
1080 A8$="r4.ab>cd4d4.<b1.&b
1090 B0$="v15l4q8o3
1100 B1$="a.a.d.f+.g.d.g.g+.
1110 B2$="a.a.d.f+.g.d.g.a .
1120 B3$="b.b.f+.a.g.e.g.b.
1130 B4$="a.a.a.a.d.d.g.g+.
1140 B5$="a.a.d.f+.g.d.g.g+.
1150 B6$="a.a.d.f+.g.d.g.a .
1160 B7$="b.e.g+.b.a.e.a.a.
1170 B8$="a.a.d.f+.g.d.g.f.
1190 A9$="o4v13l8q8rrreg+b>d&df&fede&e16..e-64e &e&e&e &e&e16..<b64>c &c&c&c&c
1200 A10$="<rrra>cef+&f+&f+f+af+e&e&e&eef+d&d16..d-64d &d&d&d
1210 A11$="rre&ee-ee&e&eed<b> d&d&d&dde c&c16..<b64>c &c&c&c
1220 A12$="<rrrab>c<b&bg-&g-a&ag&g&Ggaf+e&e&Ed&d&D
1230 B9$="o3v13l4q8e.e.g+.g+.a.e.a.e.
1240 B10$="a.a.d.f+.g.d.g.f.
1250 B11$="e.<b.>e.g+.a.e.a.e.
1260 B12$="a.a.b.b.e.b.e.d.
1270 C0$="v 8l8q8o5
1280 C1$="rrc&c<b>cd&Dc&ccd<b&b&bb>cdg&gg&gg&g
1290 C2$="rrc&c<b>cd&Dc&ccd<b&b&bb>cdg&gg&ga&a
1330 C3$="b&bb-&b-b&b>c&c&cc<bab&b&b&b&b&Bg&g&g&g&g&G
1350 C4$="r1.l4def+gab"+C0$
1370 C7$="E&e&eEDCD&D&DDE&EA&AERDCEDCAA&A
1380 C8$="A&A&AAA-AG-&G-&G-G-A&AB&BG&G&G&GRRRGAA+
1390 C9$="l8q8o4b4&B16..b-64b2.bab>c<ba>Cd<b>c&c<a&a&a&a
1400 C10$=">c&c&C<ab>cd&df+&f+d&D<b2ag2ga4
1410 C11$="b2.>d4.de4cd<b>c<ba>c4.<ba4
1420 C12$="ab>c<a4.f+4.a4.gf+egf+egf+edf+4
5000 CMD PLAY A0$,B0$,C0$ ,  ,,F0$
5010 CMD PLAY A1$,B1$,C1$
5020 CMD PLAY A2$,B2$,C2$
5030 CMD PLAY A3$,B3$,C3$
5040 CMD PLAY A4$,B4$,C4$
5050 CMD PLAY A5$,B5$,C1$
5060 CMD PLAY A6$,B6$,C2$
5070 CMD PLAY A7$,B7$,C7$
5080 CMD PLAY A8$,B8$,C8$
5090 CMD VOICE PL4%
5100 CMD PLAY A9$,B9$ ,C9$
5110 CMD PLAY A10$,B10$,C10$
5120 CMD PLAY A11$,B11$,C11$
5130 CMD PLAY A12$,B12$,C12$
5135 CMD VOICE PL1%
5140 GOTO 65269
```

めぞん一刻完結編「エンディング・テーマ」for X68000

栗田英樹

原曲が存在する曲を作るときは，原曲を必ず聞くのが私のモットーだったはずが，締切の３日前にテープを借りて初めて聞いたため，原曲を探す時間がなかったのです。プログラムを出してから，ＧＯＲＲＹ先生に原曲を聞かせていただいて，感動し，後悔しています。そのため，パソコン・ゲームの曲，という感じから抜け切れていません。

ま，ぜいたくといえばそれまでですが，また何かの機会に，改訂版(？)を発表したいと思うこのごろです（ちなみにこの原稿はプログラムを出し終わってから書いたものです)。

```
100 /*          save"mais_ed.bas"
110 /*
120 /*             めぞん一刻    完結編
130 /*
140 /*             エンディング・テーマ
150 /*
160 /*      P r o g r a m e d   b y   Y U U
170 /*
180 /*      i n    S e p t . / 1 2 / 1 9 8 8
190 /*
200 m_init()
300 dim  str  p(31)[256],in
310 dim char  o(255),v(4,9),voi(4,10),vn
320 dim  str s8[128],s4[128]
330 dim  str b8[128],b4[128]
340 dim  str  h[128], m[128], l[128], f[128]
350 dim  str sh[128],sm[128],sl[128],sf[128]
400 /*
440 for i=1 to 8:m_alloc(i,20000):m_assign(i,i):next
510 vdata()
520 ddata()
530 pdata()
900 m_play()
999 end
1000 /*
1010 /*      S E T   M M L   T O   T R A C K
1020 /*
1030 func t(tt)
1040    r=0
1050    while o(r)<>255
1060      m_trk(tt,p(o(r)))
1070      r=r+1
1080    endwhile
1090    return()
1100 endfunc
1500 /*
1510 /*      V O I C E   S E T
1520 /*
1530 func set(vn)
1540    voi(0,0)=(v(4,1)*8)+v(4,0)
1550    voi(0,1)=15
1560    voi(0,9)=3
1570    for x=0 to 3
1580      for y=0 to 9
1590        voi(x+1,y)=v(x,y)
1600      next
1610    next
1620    m_vset(vn,voi)
1900 endfunc
2000 /*
2010 /*      S E T   D R U M
2020 /*
2030 func ddata()
2110    s8="@72o3e8
2120    s4="@72o3e4
2210    b8="@71o2e&d&c&>b-&a-&g-rr
2220    b4="@71o2e&d&c&>b-&a-&g-rrr8
2300     h="@74o4a&g&f&e-&d-&>brr
2310     m="@74o4e&d&c&>b-&a-&g-rr
2320     l="@74o3b&a&g&f&e-&d-rr
2330     f="@74o3g&f&e-&d-&>b&arr
2400    sh="@78o4a&g&f&e-
2410    sm="@78o4e&d&c&>b-
2420    sl="@78o3b&a&g&f
2430    sf="@78o3g&f&e-&d-
2900 endfunc
```

```
6000 /*
6010 /*      V O I C E   D A T A
6020 /*
6030 func vdata()
6040 /*
7000 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2        V O I C E   1
7010 v={  28,  7,  0,  5,  1, 30,  0,  1,  3,  0,
7020      14, 31,  5,  6,  0,  0,  1,  1,  3,  0, /*             MELODY 1
7030      28,  7,  0,  5,  1, 28,  0,  1,  7,  0, /* CON FBL
7040      14, 31,  5,  7,  0,  2,  0,  1,  7,  0,      4,  7}
7050 set(70)
7060 /*
7100 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2        V O I C E   2
7110 v={  31, 20, 14,  7, 10, 22,  0,  1,  0,  1,
7120      31, 18, 16,  7,  8,  0,  0,  0,  0,  0, /*             B-DRUM
7130      31, 17, 14,  7,  9,  0,  0,  1,  3,  0, /* CON FBL
7140      31, 17, 14,  7,  9,  0,  0,  1,  7,  0,      6,  7}
7150 set(71)
7160 /*
7200 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2        V O I C E   3
7210 v={  31,  0,  0,  4,  0,  0,  0, 15,  0,  2,
7220      31, 15, 14,  6,  6,  0,  0,  1,  0,  0, /*             SNARE
7230      31, 22, 20,  2,  5,  0,  0,  0,  0,  3, /* CON FBL
7240      31, 16, 14,  7,  6,  0,  0,  0,  0,  0,      4,  7}
7250 set(72)
7260 /*
7300 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2        V O I C E   4
7310 v={  26,  6,  4,  4,  2, 30,  0,  0,  0,  0,
7320      26, 10,  8,  4,  4, 36,  0,  1,  0,  0, /*             BASS
```

```
7330       26,  8,  6,  4,  4, 32,  0,  0,  0,  0, /* CON FBL
7340       31,  6,  4,  5,  4,  0,  0,  0,  0,  0,      2,  7}
7350 set(73)
7360 /*
7400 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2        V O I C E   5
7410 v={  31,  4,  0,  4,  2,  0,  0, 11,  0,  1,
7420      31, 21, 16,  7,  9,  4,  0,  1,  3,  0, /*              TOM TOM
7430      31, 14, 13,  9,  8,  0,  1,  0,  3,  0, /* CON FBL
7440      31, 14, 13,  9,  8,  0,  0,  0,  7,  0,      6,  7}
7450 set(74)
7460 /*
7500 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2        V O I C E   6
7510 v={  28,  5,  3,  5,  2,  2,  2,  1,  3,  0,
7520      28, 14, 12,  6,  4,  2,  0,  4,  0,  0, /*              MELODY 2
7530      28, 18, 16,  5, 14,  4,  0, 14,  0,  0, /* CON FBL
7540      28,  5,  3,  5,  2,  2,  2,  1,  7,  0,      7,  0}
7550 set(75)
7560 /*
7600 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2        V O I C E   7
7610 v={  28,  7,  0,  4,  1, 32,  0,  4,  3,  0,
7620      14, 31,  0,  5,  0,  0,  0,  4,  3,  0, /*              STRING
7630      28,  7,  0,  4,  1, 30,  0,  2,  7,  0, /* CON FBL
7640      14, 31,  0,  5,  0,  0,  0,  2,  7,  0,      4,  7}
7650 set(76)
7660 /*
7700 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2        V O I C E   8
7710 v={  31,  1,  1,  3, 15, 43,  1,  1,  2,  0, /*
7720      31,  5,  1,  3, 15, 64,  1,  7,  7,  0, /*              DEEP GRAND
7730      31,  1,  1,  4,  3, 33,  2,  0,  0,  0, /* CON FBL
7740      31,  8,  3,  4,  3,  0,  2,  1,  0,  0,      2,  6}
7750 set(77)
7760 /*
7800 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2        V O I C E   9
7810 v={  31,  4,  0,  4,  2,  0,  0, 11,  0,  1,
7820      31, 23, 16,  7, 10,  4,  0,  1,  3,  0, /*              SHORT TOM
7830      31, 15, 13,  9,  8,  0,  1,  0,  3,  0, /* CON FBL
7840      31, 15, 13,  9,  8,  0,  0,  0,  7,  0,      6,  7}
7850 set(78)
7860 /*
8700 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2        V O I C E  1 0
8710 v={  31, 31,  0,  0,  0,  0,  0, 15,  0,  3, /*
8720      31, 31,  0,  0,  0,  0,  0, 10,  0,  2, /*              HI-HAT open
8730      31, 31, 13,  4,  0, 20,  0,  4,  0,  1, /* CON FBL
8740      31, 31, 12,  7,  5,  0,  0,  4,  0,  0,      3,  7}
8750 set(79)
8760 /*
8800 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2        V O I C E  1 1
8810 v={  31, 31,  0,  5,  0,  0,  0, 15,  0,  0, /*
8820      31, 31,  0,  7,  0,  0,  0, 10,  0,  0, /*              HI-HAT close
8830      31, 31,  0,  7,  0,  0,  0,  1,  0,  0, /* CON FBL
8840      31, 31, 20,  7,  0,  5,  0,  3,  0,  0,      0,  7}
8850 set(80)
8860 /*
9900 endfunc
10000 /*
10010 /*      P L A Y   D A T A
10020 /*
10030 func pdata()
10040 m_tempo(100)
10050 /*
11000 p(0)="|:255t100@70o5l16v13q8p3y48,40
11010 p(1)="e2e-2d4&df+g+a<c+4>b4b4.ag+a4.c+8>b8<c+8d8a4.@75e8dc+
11020 p(2)="l8o5c+4.edc+>ba<c+4.c+dc+f+g+ag+16g+.ag+e16e.c+f+1
11030 p(3)="f+4.f+bg+f+g+16e16e4.ebag+a16d16dddedc+>bab2.<ed16c+16
11040 p(4)="f+4.f+bg+f+g+16e16e4.ebag+a16d16dc+dedc+>baa4.aaa<de
11050 p(5)="f+4.f+bbg+f+16e16e4.eba16g+.adc+dag+f+f+g+16e16e4.edc+de
11060 p(6)="f+4.f+l16b<c+>ba8ab8<c+8c+>b8.ba4.f+f+g+a8f+d8.>b8g+8b4a8al18
11070 p(7)="@70o5c+4.d16e16f+4.edc+da&a2dc+da&a2<c+1t70e2.r4:|
11800 o={ 0,1,2,3,2,4,5,6,7,255}
11900 t(1)
11990 /*
12000 p(0)="r8|:255t100@70o5l16v 9q8p3y49,00
12900 t(2)
12990 /*
13000 p(0)="|:255t100@77o4l4v15q8p3y50,20a2g+af+1e1r1
13010 p(1)="v13o4l8r1r1r1r1r1r1r1rb16<c+16def+g+ab<c+2.>bag+2g4g+4a2b2<c+2>c+.>f
+.b<
13020 p(2)="v15c+4.c+>g+ede16d16b4.bg+f+ef+16d16dc+>b<c+>g+<dab<e1
13030 p(3)="v13o5l4f+2g+2g+2ac+d1e2&e12e12f+12g+12a12b12<c+2>b2b.a8&a2a2g+2r8g+8
>f+8a8g+f+
13040 p(4)="v15g+2a.e8f+1<d8c+8d8a8&a2>b1t70a2.r:|
13800 o={ 0,1,2,3,4,255}
13900 t(3)
13990 /*
14000 p(0)="|:255t100@76o2l4v12q8p3y51,40a2g+af+1e1v14d8d8f+8a8&a2v12
14010 p(1)="l8e2.e4d2>b4b4<c+2c+2>a1a4.aaaa4g+4.g+<c+c+c+4
14020 p(2)=">a1g+1<
14030 p(3)=">a2g+2a1
14040 p(4)="l2abg+aab<g+g+
14050 p(5)="dee8.f8.c+8&c+>bb8b4<c+8c+1
14060 p(6)="ef+4e4d1f+1v13y51,20g+1t70g+.r4:|
14800 o={ 0,1,2,1,3,4,5,6,255}
14900 t(4)
14990 /*
15000 p(0)="|:255t100@76o2l4v 8q8p3y52,00r8a2g+af+1v10e1d8d8f+8a8&a2v 8
15040 p(4)="v12l16<dddd8.r2>r8bbbb8.r2r8v 8l2ab<g+g+
15060 p(6)="ef+4e4d1f+..v13y52,20c+1t70c+.r4:|
15900 t(5)
15990 /*
16000 p(0)="|:255t100@73o4l2v12q8p3y53,20
16010 p(1)="c+c>be4<d16>b16<c+16d16>c+f+>b8b8b8<e8&e
16020 p(2)="o2a1g+<c+f+ed+1d4.d8dc+4.g+8f+
16030 p(3)=">b1<e1
16040 p(4)=">b<e>a1
16050 p(5)="o3l4d..d16drc+..c+16f+r>b.b8<e.e8>a.a8<a8e8>a8<e8
16060 p(6)="d..d16dr>a8.<c+8.f+8&f+2d2e8ed+8d+2d2c+.g+8f+2df+8b8&b2e>b8<e8&e2a2.
e>t70a2.r:|
16800 o={ 0,1,2,3,2,4,5,6,255}
16900 t(6)
16990 /*
17000 p(0)="|:255t100o4l8v13q6p3y54,20r1
17010 p(1)="@80ee@79e@80eee@79e@80eee@79e@80eee@79e@80e
17020 p(2)="@80ee@79e@80eee@79e@80et70@79e2r2:|
17800 o={ 0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2,255}
17900 t(7)
17990 /*
18000 p(0)="|:255t100l64@v127q8p3y55,20r1r1r1r1r1r1r1r1r1r1r1
18010 p(1)="r2."+s4
18020 p(2)=b4+"r4."+b8+s4
18030 p(3)=b4+s4+b8+m+sm+sm+f
18040 p(4)=b4+s4+b4+s4
18050 p(5)=b8+h+"r16"+m+"r16"+l+"r16"+sf+f+"r8"
18060 p(6)="t70"+b4+"r2.:|
18800 o={ 0,1,2,2,2,2,2,2,2,3,4,4,4,4,4,3,4,5,2,2,2,4,6,255}
18900 t(8)
18990 /*
19000 endfunc
```

うる星やつら forX68000

「愛はブーメラン」

栗田英樹

「うる星やつら」大好きっ子である私は山下先生にわがまま言って，「めぞんの記事もあることですから，前回のうる星も作らせて下さいっ」と頼みに頼んだ末，作らせていただきました。

そもそもＡＶＧに指一本触れたことのない私です。もちろんゲームはプレイしたことがないのですが（そのうち買って解くぞおー）前回の別冊の楽譜を見て，「お，これは『ビューティフル・ドリーマー』のエンディングで流れた『愛はブーメラン』ではないか」というわけで，ここは一つゴージャスに原曲（映画の）をもとに作ってしまおうという結論になりました。

「オレはなあ　原曲に縛られるのはまっぴら御免だが，原曲をはずすのはもっと嫌なんだっ」というのを念頭に置いたつもりですが，原曲にかなり近いという説もあります。ぜひ，聞いていただきたいです。

Ｐ．Ｓ

さっきのセリフ，確か……昭和59年３月28日第128話だったかな，忘れもしない，押井守さんＣＤ最後の話です（なんのこっちゃ）。

```
100 /*        save"lum2_ed.bas"
110 /*
120 /*     うる星やつら　～恋のサバイバル・バースディ～　　エンディングテーマ
130 /*
140 /*     （うる星やつら　２　「ビューティフル・ドリーマー」　エンディングテ
ーマ）
150 /*
160 /*     P r o g r a m e d   b y   Y U U
170 /*
180 /*     i n     S e p t . / 1 1 / 1 9 8 8
190 /*
200 m_init()
300 dim  str  p(31)[256],in
310 dim char  o(255),v(4,9),voi(4,10),vn
320 dim  str s6[128],s8[128],s4[128]
330 dim  str b6[128],b8[128],b4[128]
340 dim  str  h[128], m[128], l[128], f[128]
350 dim  str sh[128],sm[128],sl[128],sf[128]
360 dim  str e1[128],e2[128],e3[128],e4[128]
370 dim  str e5[128],e6[128],e7[128],e8[128]
380 dim  str h8[128],h4[128],mm[128],ll[128]
400 /*
440 for i=1 to 8:m_alloc(i,20000):m_assign(i,i):next
510 vdata()
520 ddata()
530 pdata()
900 m_play()
999 end
1000 /*
1010 /*     S E T   M M L   T O   T R A C K
1020 /*
1030 func t(tt)
1040    r=0
1050    while o(r)<>255
1060      m_trk(tt,p(o(r)))
1070      r=r+1
1080    endwhile
1090    return()
1100 endfunc
1500 /*
1510 /*     V O I C E   S E T
1520 /*
1530 func set(vn)
1540    voi(0,0)=(v(4,1)*8)+v(4,0)
1550    voi(0,1)=15
1560    voi(0,9)=3
1570    for x=0 to 3
1580      for y=0 to 9
1590        voi(x+1,y)=v(x,y)
1600      next
1610    next
1620    m_vset(vn,voi)
1900 endfunc
2000 /*
2010 /*     S E T   D R U M
2020 /*
2030 func ddata()
2100    s6="@72o3e16
2110    s8="@72o3e8
2120    s4="@72o3e4
2200    b6="@71o2e&d&c&>b-
2210    b8="@71o2e&d&c&>b-&a-&g-rr
2220    b4="@71o2e&d&c&>b-&a-&g-rrr8
2300     h="@74o4a&g&f&e-&d-&>brr
2310     m="@74o4e&d&c&>b-&a-&g-rr
2320     l="@74o3b&a&g&f&e-&d-rr
2330     f="@74o3g&f&e-&d-&>b&arr
2400    sh="@78o4a&g&f&e-
2410    sm="@78o4e&d&c&>b-
2420    sl="@78o3b&a&g&f
2430    sf="@78o3g&f&e-&d-
2500    e1="@82p1o4a&g&f&e-&d-&>brr
2510    e2="@82p3o4e&d&c&>b-&a-&g-rr
2520    e3="@82p2o3b&a&g&f&e-&d-rr
2530    e4="@82p2o3f&e-&d-&>b&a&grr
```

```
2600    e5="@83p1o4a&g&f&e-
2610    e6="@83p3o4e&d&c&>b-
2620    e7="@83p2o3b&a&g&f
2630    e8="@83p2o3f&e-&d-&>b
2810    h8="y15,152@84o4e&d&c&>b-&a-&g-rry15,0
2820    h4="y15,152@84o4e&d&c&>b-&a-&g-&e&d&c8y15,0
2830    mm="@87o6164@v127q8p3b&b-&a&a-&g&g-&f&e&e-&d&d-&c&>b&b-&a&a-&g&g-&f&e&e
-&d&d-&c
2840    ll="@87o5164@v127q8p3b&b-&a&a-&g&g-&f&e&e-&d&d-&c&>b&b-&a&a-&g&g-&f&e&e
-&d&d-&c
2900 endfunc
6000 /*
6010 /*      V O I C E   D A T A
6020 /*
6030 func vdata()
6040 /*
7000 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2        V O I C E    1
7010 v={  28,  7,  0,  5,  1, 30,  0,  1,  3,  0,
7020      14, 31,  5,  6,  0,  0,  1,  1,  3,  0, /*              STRING 1
7030      28,  7,  0,  5,  1, 28,  0,  1,  7,  0, /* CON FBL
7040      14, 31,  5,  7,  0,  2,  0,  1,  7,  0,      4,  7}
7050 set(70)
7060 /*
7100 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2        V O I C E    2
7110 v={  31, 20, 14,  7, 10, 22,  0,  1,  0,  1,
7120      31, 18, 16,  7,  8,  0,  0,  0,  0,  0, /*              B-DRUM
7130      31, 17, 14,  7,  9,  0,  0,  1,  3,  0, /* CON FBL
7140      31, 17, 14,  7,  9,  0,  0,  1,  7,  0,      6,  7}
7150 set(71)
7160 /*
7200 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2        V O I C E    3
7210 v={  31,  0,  0,  4,  0,  0,  0, 15,  0,  2,
7220      31, 15, 14,  6,  6,  0,  0,  1,  0,  0, /*              SNARE
7230      31, 22, 20,  2,  5,  0,  0,  0,  0,  3, /* CON FBL
```

```
7240           31, 16, 14,  7,  6,  0,  0,  0,  0,  0,        4,  7)
7250 set(72)
7260 /*
7300 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2        V O I C E    4
7310 v=(  31, 16,  0,  6,  2, 37,  0,  8,  0,  0,
7320      31, 14,  3,  6,  2, 45,  0,  0,  0,  0, /*               BASS
7330      31, 10,  3,  6,  2, 19,  0,  0,  0,  0, /* CON FBL
7340      31, 10,  2,  6,  2,  2,  0,  0,  0,  0,      0,  7)
7350 set(73)
7360 /*
7400 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2        V O I C E    5
7410 v=(  31,  4,  0,  4,  2,  0,  0, 11,  0,  1,
7420      31, 21, 16,  7,  9,  4,  0,  1,  3,  0, /*               TOM TOM
7430      31, 14, 13,  9,  8,  0,  1,  0,  3,  0, /* CON FBL
7440      31, 14, 13,  9,  8,  0,  0,  0,  7,  0,      6,  7)
7450 set(74)
7460 /*
7500 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2        V O I C E    6
7510 v=(  31,  7,  0,  4,  1, 31,  0,  2,  0,  0, /* 35
7520      31, 31,  4,  6,  0,  0,  0,  2,  0,  0, /*  3            MELODY
7530      31, 31, 10,  6,  0,  4,  0,  4,  0,  0, /* CON FBL
7540      31, 31,  6,  6,  0,  0,  0,  1,  0,  0,      6,  7)
7550 set(75)
7560 /*
7600 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2        V O I C E    7
7610 v=(  28,  7,  0,  5,  1, 34,  0,  4,  3,  0,
7620      14, 31,  4,  6,  0,  0,  0,  4,  3,  0, /*               STRING 2
7630      28,  7,  0,  5,  1, 30,  0,  2,  7,  0, /* CON FBL
7640      14, 31,  0,  6,  0,  0,  0,  2,  7,  0,      4,  7)
7650 set(76)
7660 /*
7700 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2        V O I C E    8
7710 v=(  31,  8,  4,  3, 10, 40,  1,  3,  0,  0, /*
7720      31, 10,  8,  4,  3,  8,  0,  1,  0,  0, /*               E-PIANO 1
7730      31,  4,  2,  3, 10, 34,  1,  2,  0,  0, /* CON FBL
7740      31, 10,  8,  4,  3,  8,  0,  1,  0,  0,      4,  7)
7750 set(77)
7760 /*
7800 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2        V O I C E    9
7810 v=(  31,  4,  0,  4,  2,  0,  0, 11,  0,  1,
7820      31, 23, 16,  7, 10,  4,  0,  1,  3,  0, /*               SHORT TOM
7830      31, 15, 13,  9,  8,  0,  1,  0,  3,  0, /* CON FBL
7840      31, 15, 13,  9,  8,  0,  0,  0,  7,  0,      6,  7)
7850 set(78)
7860 /*
7900 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2        V O I C E   1 0
7910 v=(  26,  3,  5,  0,  2, 32,  2,  3,  0,  0,
7920      29,  3,  1,  5,  1, 30,  1,  4,  0,  0, /*               D-GUITAR
7930      28,  2,  2,  0,  3, 24,  1,  1,  0,  0, /* CON FBL
7940      31,  5,  1,  7,  1,  0,  0,  1,  0,  0,      0,  7)
7950 set(79)
7960 /*
8100 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2        V O I C E   1 1
8110 v=(  14,  7,  0,  5,  1, 28,  0,  4,  3,  0,
8120      26, 31,  4,  6,  0,  0,  0,  4,  3,  0, /*               BRASS
8130      14,  7,  0,  5,  1, 26,  0,  2,  7,  0, /* CON FBL
8140      26, 31,  0,  6,  0,  0,  0,  2,  7,  0,      4,  7)
8150 set(81)
8160 /*
8200 /*   AR 1DR 2DR  RR 1DL  TL  RS MUL DT1 DT2        V O I C E   1 2
8210 v=(  31,  4,  0,  0,  2,  0,  0, 11,  0,  1,
8220      31, 16, 13,  7,  7,  0,  0,  1,  3,  0, /*               Syn TOM
8230      31, 14, 13,  8,  8,  2,  0,  0,  3,  0, /* CON FBL
8240      31, 14, 13,  8,  8,  2,  0,  0,  7,  0,      6,  7)
8250 set(82)
8260 /*
8300 /*   AR 1DR 2DR  RR 1DL  TL  RS MUL DT1 DT2        V O I C E   1 3
8310 v=(  31,  4,  0,  0,  2,  0,  0, 11,  0,  1,
8320      31, 17, 13,  7,  7,  0,  0,  1,  3,  0, /*               SHORT Syn
8330      31, 15, 13,  9,  8,  2,  0,  0,  3,  0, /* CON FBL
8340      31, 15, 13,  9,  8,  2,  0,  0,  7,  0,      6,  7)
8350 set(83)
8360 /*
8400 /*   AR 1DR 2DR  RR 1DL  TL  RS MUL DT1 DT2        V O I C E   1 4
8410 v=(  31,  0,  0,  4,  0,  0,  0, 15,  0,  2,
8420      31, 31, 17,  8,  0,  0,  0,  1,  0,  0, /*               SNARE SHOT
8430      31, 13, 12,  8,  8,  0,  0,  0,  0,  0, /* CON FBL
8440      31, 31, 18,  8,  0,  2,  0,  0,  0,  0,      6,  7)
8450 set(84)
8460 /*
8500 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2        V O I C E   1 5
8510 v=(  31,  7,  0,  6,  1, 33,  0,  1,  0,  0,
8520      31, 31,  5,  7,  0,  6,  0,  1,  0,  0, /*               STRING  3
8530      31,  7,  0,  6,  1, 34,  0,  2,  0,  0, /* CON FBL
8540      31, 31,  5,  7,  0, 16,  0,  2,  0,  0,      4,  7)
8550 set(85)
8560 /*
8600 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2        V O I C E   1 6
8610 v=(  31,  8,  4,  6, 10, 36,  1,  1,  0,  0, /*
8620      31,  6,  5,  7,  4,  8,  0,  1,  0,  0, /*               E-PIANO 2
8630      31,  4,  2,  6, 10, 34,  1,  2,  0,  0, /* CON FBL
8640      31,  6,  5,  7,  4,  0,  0,  2,  0,  0,      4,  7)
8650 set(86)
8660 /*
8700 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2        V O I C E   1 7
8710 v=(  31, 31,  0,  0,  0,  0,  0, 15,  0,  3, /*
8720      31, 31,  0,  0,  0, 34,  0,  1,  0,  0, /*               S-EFFECT
8730      31, 31,  0,  0,  0, 20,  0,  1,  0,  0, /* CON FBL
8740      31, 31, 10,  7,  0,  0,  0,  1,  0,  0,      3,  7)
8750 set(87)
8760 /*
8800 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2        V O I C E   1 8
8810 v=(  28,  7,  0,  6,  1, 32,  0,  5,  3,  0,
8820      14, 31,  5,  7,  0,  2,  0,  5,  3,  0, /*               STRING 4
8830      28,  7,  0,  6,  1, 32,  0,  4,  7,  0, /* CON FBL
8840      14, 31,  5,  7,  0,  2,  0,  4,  7,  0,      4,  7)
8850 set(88)
8860 /*
9900 endfunc
10000 /*
10010 /*       P L A Y   D A T A
10020 /*
10030 func pdata()
10040 m_tempo(145)
10050 /*
11000 p(0)="@70o518v12q6p3y48,40
11010 p(1)="r2..gref+rgref+gagf+r>brb<ref+rgref+gagf+r>bb<v15@79q8o4a&ba16g16ag&
gg-&e&g-g-a&g&g-rbr<e&e2&eg-ga.r16a4brrv12
11020 p(2)="@75q7o4eg-gggg4.gga4gg2eg4g-4ed4e&e2.egg-g-4g-2g-g4g-4ed4>b&b2r2r2r<
11030 p(3)="reg-gggg4.gga4gg2eg4g-4ed4e&e2.egg-g-4g-2g-g4g-4eg-4g4e&e2r2r4.
11040 p(4)="eddcc4<c>reeg4g-4rrg-4eddddd>b<g-e2.ede2.eeeg-4e4e-e4g-&g-2r2r2r4
11050 p(5)="rb&bbbbbbbb4aa2&aa4aaaaaaa4bg4.e4g-g2&ge4gg-rg-redee&e1@77o511q6dc>b
2.18
11060 p(6)="rb&bbbbbbbb4aa2&aa4aaaaaaa4bg4.e4g-g2&ge4gg-rg-redee&e2&e4
11070 p(7)="r2.r4
11080 p(8)="v14rb&baa2&ab4aa2&ag4.gegab<c4>b2.b4aa2&ab4aa4ga4.g16g-16e&e1r2v12
11090 p(9)="r1r1r1r1r1r2..
11800 o={ 0,1,2,3,4,5,2,3,4,6,7,8,9,4,6,8,8,8,255}
11900 t(1)
11990 /*
12000 p(0)="@70o518v 8q6p3y49,00r
12010 p(1)="r2..gref+rgref+gagf+r>brb<ref+rgref+gagf+r>bb<v11@79q8o4a&ba16g16ag&
gg-&e&g-g-a&g&g-rbr<e&e2&eg-ga.r16a4brrv8
12030 p(13)="v10y48,20y49,20gabbbb4.bb<d4cc2>gb4a4gg-4g&g2.v8y48,40y49,00regg-g-
4g-2g-g4g-4eg-4g4e&e2r2r4r
12050 p(15)="v10y48,20y49,20g&gggggggg4g-g-2&g-g-4g-g-g-g-g-g-g-4ge4.v8y48,40y49
,00re4g-g2&ge4gg-rg-redee&e1@77o511q6dc>b2.18
12060 p(16)="v10y48,20y49,20g&gggggggg4g-g-2&g-g-4g-g-g-g-g-g-g-4ge4.v8y48,40y49
,00re4g-g2&ge4gg-rg-redee&e2&e4
12080 p(18)="v12y48,20y49,20g&gg-g-2&g-g4g-g-2&g-v10y48,40y49,00rg4.gegab<c4>b2&
b8v12y48,20y49,20g4g-g-2&g-g4g-g-4v10y48,40y49,00rga4.g16g-16e&e1r2
12800 o={ 0,1,2,3,4,15,2,13,4,16,7,18,9,4,16,18,18,18,255}
12900 t(2)
12990 /*
13000 p(0)="@75o518v10q8p3y50,20
13010 p(1)="r2..gref+rgref+gagf+r>brb<ref+rgref+gagf+r>bbb<v8@76q8o4ba16g16ag&gg
-&e&g-g-a&g&g-rbr<e&e2&eg-ga.r16a4brrrr
13020 p(2)="@85o618v10q6ref+rgref+gagf+r>bbb<ref+rgref+gagf+rerrrderf+rdef+gf+gr
>bbb<eeedeeegedeg>ab<eg
```

```
13030 p(3)="ref+rgref+gagf+r>bbb<ref+rgref+gagf+rerrrderf+rdef+gf+gr>bbb<ref+rgr
ef+gagf+ef+gb
13040 p(4)="@77o411v11q8gf+d>b@70o518v11|:2cgbe:|>b<f+b d+> f+f+<d+b<v13f+r8@76q
4o2v14brrbbrbrbrbrbr
13050 p(5)="y50,20@76o311v10q8p3cd>b<e>av13b8r8b4r4.e4
13060 p(6)="@75q8o518v10ef+rgref+gagf+4ef+grabr<cr>bab<c>abrrrr
13070 p(7)="@75q8o518v10ef+rgref+gagf+egab
13080 p(8)="@70o6q618v 7|:5>bbbb<bbbb:|q8@76o2v13brb4r2@77o418v11r1r4.arg4.e4r2.
r4.arg4.f+4r2.r4.arg4.e4r4<v13g4r4r1
13090 p(11)="y50,40r4@70o4132v 7q8e&f&f+&g&g+&a&a+&b&<c&c+&d&d+&e&f&f+&g&g+&a&a+
&b&<
13100 p(12)="y50,20|:2@88o211v 9q8cdcdcd@77v11o6r2d4.d16&c16>b2r2:|
13110 p(13)="@88o211v 9q8cdcdcd@77v10o618r4.d>b4.ba4.ag2
13120 p(14)="|:255@88o211v11q8cdcdcd@77v12o618r4.d>b4.ba4.ag2:|
13800 o={ 0,1,2,3,4,5,6,2,3,4,5,7,8,4,5,11,12,13,14,255}
13900 t(3)
13990 /*
14000 p(0)="@70o411v10q8p3y51,20
14010 p(1)="r1d&dd&dv12y51,40d2..<<<d8&d1>>r4>@81>>v12b4.<c4.d4.e-8r8r8r8r8
14020 p(2)="y51,20@86o314v 9b8r.rrrr8<d8rrrrrrr8v11f+8r8e.d8r8rrrrrr8f+.y51,40@
79o318q6v11eeedeeegedeg>ab<eg
14030 p(3)="@70o714v10q8p3r1r.de.r1r.de.r1r.>ab.r8@79o418v11ef+rgref+gagf+ef+gb&
b1&b4r
14040 p(4)="v8e2&er4.>b2&bb<d>b<f+4e4.c1c+1v14q5d+r>brrbbrbrbrbrb"+mm
14050 p(5)="@70o614v11q8r2.r2ab2rr1ag2ceg@76>>v13b8r8br.e
14060 p(6)="@70q6o518v12ef+rgref+gagf+4ef+grabr<cr>bab<c>abrrrr
14070 p(7)="@70q6o518v12ef+rgref+gagf+egab
14080 p(8)="@88o211v 7q8cdcdc@76v12o4b8r8b4r2
14090 p(9)="@79o418v13q8p3
14100 p(10)="b2&ba4gf+gb<f+4d>b<e4d>ba4gb16r16b16r16g4e2&el16|:3def+gf+e:|18db2a
gf+f+gb<f+4d>b<er>bag&g2r1r4.o4
14110 p(11)="@75o5132v13q8e&f&f+&g&g+&a&a+&b&<c&c+&d&d+&e&f&f+&g&g+&a&a+&b&<c&c+
&d&d+&e&f&f+&g@70q5o518v10
14120 p(12)="reb>b<eeb>b<rda>a<dda>a<reb>b<eeb>br<da>a<dda>ar<eb>b<eeb>br<da>a<d
da>a<
14130 p(13)="eeged>bbb<eege>ef+gb<
14140 p(14)="ref+rgref+gagf+ef+gb
14150 p(15)=p(12)+p(13)+p(12)+p(14)
14160 p(16)=p(12)+p(13)+"v13"+p(12)+p(14)
14170 p(17)="|:255"+p(12)+p(13)+p(12)+p(14)+":|"
14800 o={ 0,1,2,3,4,5,6,2,3,4,5,7,8,9,10,4,5,11,15,16,17,255}
14900 t(4)
14990 /*
15000 p(0)="@70o311v10q8p3y52,20
15010 p(1)="r1b&bb&b<r8v8y52,00d2..<<<d8&d1>>r4>@81>>v 8b4.<c4.d4.e-8r8r8r8
15020 p(2)="y52,20@86o314v 9g8r.rrrr8b8rrrrrrr8v11<d8r8c.>a8r8rrrrrr8<d.y52,00@
79o318q6v 7eeeedeeegedeg>ab<er
15030 p(3)="@70o714v 6q8p3r1r.de.r1r.de.r1r.>ab.r8@79o418v 7ef+rgref+gagf+ef+gb&
b1&b4r
15040 p(4)="v4e2&er4.>b2&bb<d>b<f+4e4.c1c+2..v14q5>d+r>brrbbrbrbrbrb"+ll
15050 p(5)="@70o614v 7q8r8r2.r2ab2rr1ag2ceg8>@76>>v13b8r8br.e
15060 p(6)="@70q6o518v 8ref+rgref+gagf+4ef+grabr<cr>bab<c>abrrr
15070 p(7)="@70q6o518v 8ref+rgref+gagf+egab
15080 p(8)="@88o211v 3q8cdcdc2..@76v12o3b8r8b4r2
15090 p(9)="@79o418v 9q8p3r
15110 p(11)="r8@75o5132v 9q8e&f&f+&g&g+&a&a+&b&<c&c+&d&d+&e&f&f+&g&g+&a&a+&b&<c&
c+&d&d+&e&f&f+&g@70q5o518v 6
15160 p(16)=p(12)+p(13)+"v 9"+p(12)+p(14)
15900 t(5)
15990 /*
16000 p(0)="@77o518v11q8p3y53,20
16010 p(1)="r2..e16&d16&d1>d2..v12<e16&d16&d1>d1<d2r2>a2r2v12@70r4b4.<c4.d4.e-rr
rr
16020 p(2)="@86o314v 9e8r.rrrr8g8rrrrrrr8v11a8r8g.f+8r8rrrrrr8b.rrrrr8164@v127"
+e1+e1+e2+e2+e3+e3+e4
16030 p(3)="@76o614v 8q8p3r1r.de.r1r.de.r1r.>ab.r2@77v13o5d2r2d2
16040 p(4)="o411v11q8p3ed>bg@70o518v11r16|:2eegc:|d+d+f+>b d+b<f+<d+r8.@76q4o2v1
4f+rrf+f+rf+rf+rf+rf+r
16050 p(5)="y53,20@77o514v15q8r1r2ab2rr1ag2cegb8r8br.e8
16060 p(6)="&e1@77o611v 6q6dc>b
16070 p(7)="&e2v14d2r1@76o218v 7q8e1rf+af+2&f+reged4c4rf+af+2&f+rege2&e@77o5v15b
rb4r2@77o418v11r1r4.f+re4.c4r2.r4.f+re4.d4r2.r4.f+re4.>b4r4<<v12d4r4r1
16080 p(11)="y53,40r8@70o4132v11q8e&f&f+&g&g+&a&a+&b&<c&c+&d&d+&e&f&f+&g&g+&a&a+
&b&<c&c+&d&d+&e&f&f+&g@75q6o518v 8y53,20
16160 p(16)=p(12)+p(13)+"v10"+p(12)+p(14)
16800 o={ 0,1,2,3,4,5,6,2,3,4,5,7,4,5,11,15,16,17,255}
16900 t(6)
16990 /*
17000 p(0)="v13164"+f+e3+"r8"+f+f+e3+e3+e3+"@73o318v13q6p3y54,20"
17010 p(1)="  eeeeeeee eeeeeeee eeeeeeee eeeeeeee cccccccc >bbbbbbbb eeeeebbb <e
dc>brrrr<
17020 p(2)="eeeeeeee eeeeeeee cccccccc cccccccc dddddddd dddddeg-d eeedeegg
17030 p(3)=">edegab<eg
17040 p(4)="eeee>eeee<
17050 p(5)="cccc16c16ccccdddd16d16dddd>bbbb16b16bbbb<eeee16e16eeee
17060 p(6)="cccc16c16ccccc+c+c+c+16c+16c+c+c+c+d+r>brrbbrbrbrbrb<c&
17070 p(7)="cccc16c16ccccdddd16d1617070 p(7)="cccc16c16ccccdddd16d16ddd>b&bbbb16
b16bbbb<eeee16e16eeee>aaaa16a16aaaabrbrrrr<
17080 p(8)="e&eeeeeeee eeeeeeee >aaaaaaaa bbbbrrrr<
17090 p(9)="e eeeeeee>b<eeee>eee<
17100 p(10)="c cccccccc dddddddd cccccccc dddddddd cccccccc drd2.
17110 p(11)="e2rrrr
17120 p(12)="c cccccccc dddddddd cccccccc dddddddd cccccccc dddddddd eeee>eee<ee
eee>eee<
17130 p(13)="|:255c cccccccc dddddddd cccccccc dddddddd cccccccc dddddddd eeee>e
ee<eeeee>eee<:|
17800 o={ 0,1,2,3,2,4,5,6,7,8,2,3,2,4,5,6,7,9,10,2,4,5,6,7,11,12,12,12,12,13,255
}
17900 t(7)
17990 /*
18000 p(0)="164@v127q8p3y55,20y15,0
18010 p(1)=b8+e2+"r8"+b8+b8+e2+e2+e2
18020 p(2)=b4+s4+b4+s4+b4+s4+b4+s4
18030 p(3)=b4+s4+b4+s4+b4+s4+b8+e2+e3+e4
18040 p(4)=b4+s4+b8+s8+s4+b4+s4+b8+sh+sh+h+sl+sl
18050 p(5)=b4+s4+"r8"+e1+"r4"+e1+e2+"r8"+e4+"r8"+e8+e8+e2+"r8"
18060 p(6)=b4+s4+b8+b8+s4
18070 p(7)=b8+s8+s8+s8+s8+s8+s8+s8
18080 p(8)=b8+m+s4+s8+sf+sf+b8+s8
18090 p(9)=b4+s4+b4+s4
18100 p(10)=b4+s4+s8+e8+e8+s6+e6+e7+e8
18110 p(11)=b4+s4+b8+s8+s4+s4+s4+s8+e7+e7+s8+b8
18120 p(12)=b4+s4+b8+f+h4+b4+s4+b8+b8+h8+b8
18130 p(13)=b4+s4+b8+f+s8+e6+e7+s4+s4+"r4."+b8
18140 p(14)=b4+s4+b8+e5+e5+e3+e7+e7
18150 p(15)=b8+e1+e1+e1+"r8"+b6+b6+e1+"r8"
18160 p(16)=b4+s4+b8+s8+s4+s8+b8+s8+b8+s8+e7+e7+s8+b8
18170 p(17)=b8+e1+e1+e3+e2+e4+b8+s8
18180 p(18)=b4+s4+b8+f+h8+b8+b4+s4+b8+f+h4
18190 p(19)=b4+s4+b8+f+s8+e6+e7+e2+"r8"+e2+"r8"+b8+b8+s8+s8
18200 p(20)="r4"+b4+b8+e7+e8+e5+e6+e7+e8
18210 p(21)=b4+s4+b8+f+h8+b8
18220 p(22)=e5+e5+e1+e7+e7+e3+e8+e8+b6+b6+e2+"r8"
18230 p(23)=e1+e1+e1+e1+e5+e5+e1+h8+e6+e6
18240 p(24)=e2+e7+e7+e3+e4+e5+e5+e1+b8+e5+e5
18250 p(25)=b4+e2+"r8"+b8+e2+h8+e5+e5
18260 p(26)=e1+e6+e6+e2+e7+e7+e8+e8+e8+e8+h4
18270 p(27)=b4+b4+b8+f+h8+b8
18280 p(28)=b4+b4+b8+f+h4
18290 p(29)=e1+e1+e1+e1+e7+e7+e3+h8+e5+e5
18300 p(30)=e1+e1+e1+e1+e7+e7+e3+h8+sf+sf
18310 p(31)="|:255"+b4+s4+b8+f+h8+b8+b4+s4+b8+f+h4+":|"
18800 o={  0, 1, 2, 3, 4, 5,
18810        6, 6, 6, 6, 6, 6, 6, 7, 6, 6, 6, 6, 6, 6, 6, 8,
18820        2, 2, 9,10,11,12,12,13, 3,14,15,
18830        6, 6, 6, 6, 6, 6, 6, 7, 6, 6, 6, 6, 6, 6, 6, 8,
18840        2, 2, 9,10,11,12,12,13, 6,17,18,18,19,
18850                                6, 6, 6, 6, 6, 6, 6, 8,
18860        2, 2, 9,10,16,12,12,13,20,
18870       18,18,18,21,22,18,18,18,23,24,18,18,18,25,26,
18880       27,28,         27,28,          27,28,          29,30,   31,255}
18900 t(8)
18990 /*
19000 endfunc
```

電波新聞社 〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電話03(445)6111 定価1,900円(送料350円) 雑誌18362-10

SUPER Soft MAGAZINE
DELUXE
Vol.8



CHALLENGE! Personal Computer
A.V.G & R.P.G IV

パソコンゲームの楽しさを伝える本

山下 章 著

電波新聞社